GAMERS

ANO V - Nº 33 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

CONHEÇA TODOS OS DETALHES DO JOGO DE LUTA SUPREMO DA SNK

STREET FIGHTER ZERO 3

TODOS OS GOLPES E MANHAS

BANJO-KAZOOIE

GRÁFICOS DE ARREPIAR NO N64

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

FINAL IMPACTS, COMBOS, GOLPES SECRETOS...

JORNALEIRO
ATENÇÃO
ESTA REVISTA SÓ É VENDIDA EM BANCA
Um amigo em cada esquina!

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 33 >

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Marcia Guerreiro
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Ivani Battesini
Ilustração de capa
Opera Graphica
Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP
Filiada à ANER

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02597-970 São Paulo - SP
Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

Impresso na Plural Editora e Gráfica

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRÓ-DICAS 16
FLASH GAME 44
MULTIMÍDIA 46

SATURN

Dracula X 23
Deep Fear 26
Grandia 28
Pocket Fighter 45

NINTENDO 64

Banjo Kazooie 30
F-Zero X 32
Chopper Attack 44
Star Soldier 44
Off-Road Challenge 45
Super B. Daman Battle Phoenix 45

PLAYSTATION

Brave Fencer Musashiden 34
Real Bout Special: Dominated Mind 36
Crisis Beat 40
Xenogears 42
Super Adventure Rockman 44
Jersey Devil 44
B.L.U.E.: Legend of Water 44
Sol Divide 45
The Grandstream Saga 45

PC

Final Fantasy VII 46
Fatal Fury 3 46
Motor Head 47

ARCADE

The King of Fighters '98 48
Street Fighter Zero 3 54
Street Fighter EX 2 60

Banjo Kazooie - *Um urso esquisito e um pássaro maluco no game com os melhores gráficos já vistos no N64.*

Dracula X - *O Saturn mostra que é capaz de fazer o que o console da Sony faz e muito mais.*

Brave Fencer Musashiden - *O samurai Musashi e suas espadas mágicas no Playstation.*

Street Fighter Zero 3 - *Cabeça a cabeça com KOF98, SFZero 3 se mostra o melhor de toda a série.*

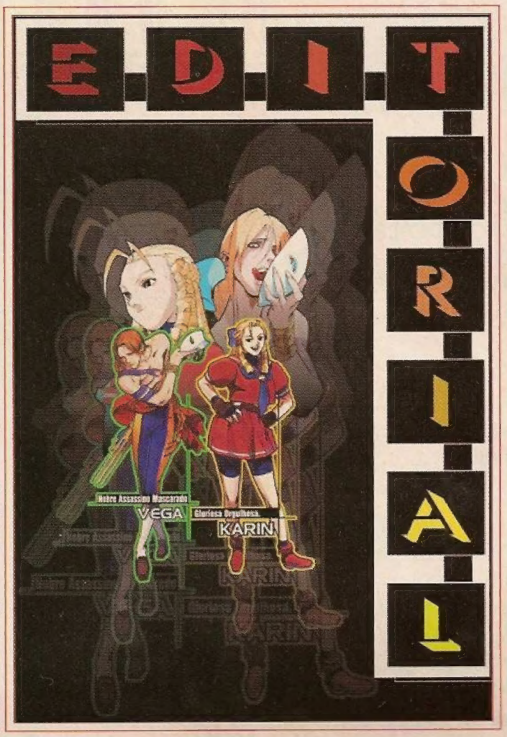
The King of Fighters '98 - *Uma das maiores e melhores sagas de todos os tempos agora com 51 personagens, novos elementos e muito mais!*

Street Fighter EX2 - *A continuação de SFEX, com todos os golpes e explicações.*

Real Bout Special: DM - *Agora com dois CDs, dois novos personagens e no Playstation.*

Motor Head - *Uma corrida futurista com gráficos limpos e bem trabalhados no seu PC.*

E que recomecem os combates!



Há muito tempo não se vê um mês com tantos games de luta. O gênero, que teve como marco principal o lançamento de Street Fighter e Fatal Fury, é o destaque desta edição. E são tão arrasadores os títulos que é quase inacreditável que tantos lutadores estejam reunidos em uma só edição.

The King of Fighters 98 reinou absoluto por algumas semanas nas casas de arcades. Com seus mais de 50 guerreiros se degladiando em uma infinidade de times diferentes. Isso, até que Iori, Kyo e companhia tiveram de encarar um outro pessoal: os Street Fighters, e em dose dupla! Primeiro, Street Fighter EX 2, com seus vários personagens e o retorno de Balrog /Vega, o poderoso ninja espanhol e Blanka, a besta amazônica. Nem bem passara o impacto causado pelos efeitos de luz, animação e diversão deste, surgiu um dos mais esperados títulos de arcades. Street Fighter Zero 3, com lançamento oficial no Brasil durante a Salex, feira de arcades e diversões públicas, traz de volta todo o brilho dos lutadores de rua mundiais. E, como não poderia deixar de ser, damos em primeira mão todos os golpes dos Street Fighters, além de uma matéria completíssima sobre KOF98.

Mas não pensem que esquecemos dos fãs de outros gêneros. Ainda tivemos espaço para mais lançamentos. Os animais "fofos" de Banjo & Kazooie brilham no N64, ao lado da velocidade alucinante do novíssimo F-Zero X.

O Saturn não fica atrás, trazendo uma leva de ótimos lançamentos, como Deep Fear (o melhor clone de Bio Hazard / Resident Evil já criado até hoje) e o "remake" de Dracula X (game de plataforma de sucesso da Konami no Playstation). Sem contar, claro, a continuação de Grandia, um dos melhores RPGs do console.

Ainda para os fãs de games de luta, Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind (que nome comprido, puff, puff...), para o console da Sony, com novos personagens e um novo CD, em relação às demais versões de RBSpecial. Crisis Beat, da Bandai, reaviva o gênero ação, enquanto Xenogears continua em nossas páginas, além do destaque Brave Fencer Musashiden, um dos mas esperados lançamentos da Square, com direito a um demo jogável de FFVIII.

Com tanta pancadaria, combos (até em Xenogears isso aparece!) e super golpes, infelizmente nossa querida Aya Brea ficou de fora (vai ver barraram ela na entrada da arena...). Ok, desculpas não vão adiantar de nada mesmo (isso parece papo de Askani...), mas prometemos que na próxima edição daremos continuidade à nossa estratégia.

ERRAMOS

Na última edição praticamente não houve erros, diríamos, apenas detalhes. No Game News (pág. 10) dissemos que Zelda do N64 terá 128 mega e na verdade terá 256; a dica para jogar com Goro (pág. 20) algumas pessoas não conseguiram fazer, então vença primeiro com Shinnok para depois fazê-la. Na mesma página, para ativar os personagens Orochis, pode ser em qualquer modo de jogo, só para selecionar Orochi, o chefão, é que tem que ser no Practice ou Vs.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo
0.8 - 1.4 = Ruim
1.5 - 2.2 = Fraco
2.3 - 2.9 = Médio
3.0 - 3.7 = Bom
3.8 - 4.4 = Ótimo
4.5 - 5.0 = Excelente

GAME NEWS

NINTENDO 64

Perfect Dark

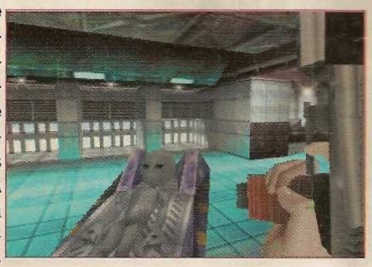
Rare / Nintendo

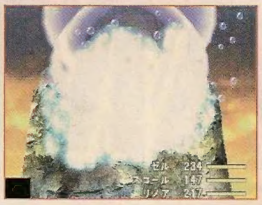
Simulação de Espionagem - 128 Mega

Previsto para 99 nos States

"Isso é escuro...
Muito escuro...
Ela é perfeita..."

Com gráficos limpos e bastante trabalhados, texturas suaves e uma jogabilidade exelente, Goldeneye, desenvolvido e lançado pela dupla de gigantes Nintendo e Rare, fora considerado, por muito tempo, o melhor game de N64. Mas, como um dos homens da Nintendo afirmara em uma das conferências sobre The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, não se pode viver para sempre vangloriando-se de um único título. Assim, a Nintendo of Japan e o time de Shigeru Miyamoto começaram a produção da versão de Zelda para Nintendo 64. Até então, todas as atenções estiveram voltadas para o mercado japonês, com a expectativa do lançamento deste grande candidato a melhor game do ano. Mas tudo isso mudou após o anunciamento do (talvez) mais ambicioso projeto para o console de 64-bit da Nintendo. Um game que mesclaria os melhores pontos dos mais bem sucedidos títulos do leque de opções da Rare. Um game batizado simplesmente de Perfect Dark. Unindo a *engine* versátil e incrivelmente bem programada de Goldeneye (sem se prender aos detalhes técnicos Bondianos ou seguir os limites impostos por direitos pertencentes à produtora do filme, esta é capaz de produzir qualquer cenário imaginável!), um enredo de naipe elevado e uma simulação de espionagem muito mais apurada que no já citado título, Perfect Dark é uma das maiores ameaças para a soberania de Zelda no Nintendo 64, mesmo em se tratando de enredo (mesmo sendo dois títulos abordando assuntos distintos, ambos possuem um rebuscamento incrível). Num Estados Unidos de 2023, dominado por mega-corporações que visam atingir o poder a qualquer custo, você encarnará Joanna Dark, uma agente secreta de campo do Instituto Carrington, de codinome Perfect Dark, que deve desvendar os segredos da sinistra corporação multi-milionária DataDayne, suspeita de estar envolvida em transações irregulares. Aprofundando-se nos segredos da mega-corporação de Chicago, Dark descobre a realização de ações extra-governamentais de apreensão e armazenamento de formas de vidas alienígenas, tanto as consideradas perigosas quanto as inofensivas à humanidade. A partir daí, a essência de sua missão torna-se invadir laboratórios subterrâneos e os vários andares do complexo, distingüir quais são os caras maus e eliminar a todos, preparando-se para evacuar, se necessário, todos os caras bons... Mas a trama não termina por aí. Em sua busca pela verdade (alguém aí mencionou Arquivos X?), Joanna atravessa o país, chegando ao norte da Califórnia, onde a mansão Carrington está situada. De lá, o cenário das missões se transmuta completamente, passando dos complexos super monitorados e protegidos para as profundezas inexploradas do oceano, à procura de uma aeronave alienígena que jaz alí a muito tempo, terminando por seguir seus instintos até uma base secreta do exército americano, onde estará a um passo dos céus da América... Para auxiliar em sua jornada, fora criado todo um panteão de armas tecnológicas e dispositivos próprios de agentes secretos. Sem as limitações criadas pelos produtos Bondinianos, a liberdade de criação será muito maior. Existirá uma infinidade de minas (que podem, além de ser plantadas em locais estratégicos para pegar oponentes desavisados, explodir canos, tubos ou paredes para, assim, completar novas áreas dos estágios), armas com sensor térmico (sabe Robocop, quando surgiam aqueles pequenos quadrados indicando os alvos? Quase isso!) e até armas de energia! A Rare confirmou a existência de um leque extremamente grande de opções de armas e veículos (de tanques com poderosas armas até motos voadoras). Isso tudo sem contar o treinamento de Dark. Joanne é capaz de correr, andar, abaixar-se, empurrar e puxar objetos e muito mais, como em Goldeneye. Todavia, estas ações se tornaram muito mais realistas. Descer escadas, por exemplo, não possui tanto a sensação de deslizamento, mas sim de degraus em níveis diferentes. Além disso, a própria AI dos oponentes fora elevado. Criaturas começarão a emboscar mais sua personagem, se esconderão ou abaixarão com uma freqüência incrívelmente maior, os soldados começarão a reagir contra tiros nos bonés de *adamantium*, etc. A Rare realmente promete um cuidado todo especial com o acabamento de Perfect Dark. Os gráficos possuirão dezenas de efeitos de luz e sombra, sendo alguns jamais vistos no console. O efeito de fumaça também fora incrementado, tornando muito mais real e suave. E, claro, para completar isso, colocando o jogador realmente dentro do game, uma trilha sonora à altura, com vários efeitos de profundidade e 3D, como Dolby Pro-Logic Surround e a Tecnologia de Sombreamento Acústico, com a presença de um incrível coro de vozes. Devido a todos estes recursos e efeitos especiais em ação simultânea, há rumores de que o game seja um dos primeiros, juntamente com Extreme G2, a utilizar um periférico de expansão de memória RAM, adicionando mais 4MB aos 4 existentes no console, como o usado na E3, durante a apresentação do demo de Perfect Dark. Assim sendo, como nada mais fora dito sobre a seqüência de Goldeneye, os fãs de games do gênero vão estar mais que bem servidos com este lançamento, que promete ser um dos melhores de 99.





PLAYSTATION

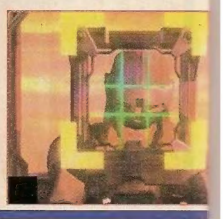
Final Fantasy VIII

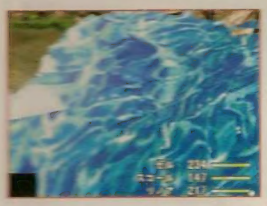
Square

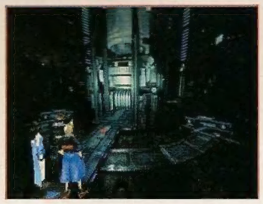
RPG - N / A

Previsto para o final de 98 no Japão e em 99 nos EUA

Mais informações sobre o mais fantástico RPG do século. Como já dito nas edições anteriores, a Square planeja manter certo suspense até o lançamento do game, previsto para o final de 98 / início de 99 no Japão, pela Square, e meados de 99 pela Square Electronic Arts. Assim, a produtora vai liberando aos poucos as informações mais genéricas sobre o já considerado RPG do milênio. Para aqueles que não acompanharam as anteriores, uma rápida retrospectiva: o tema de Final Fantasy VIII será o amor, tendo dois personagens abraçados no logotipo definitivo e um mundo já bastante avançado como cenário. Squall Leonhart, um jovem de dezessete anos, membro de uma organização militar não-governamental, despreocupado com tudo, portador de uma peculiar arma, a Gunblade (um misto de espada com arma de fogo), e protagonista do game, e Laguna Loire, um soldado graduado que trocara as armas pelas reportagens, sendo popular e preocupado com as pessoas que o rodeiam (em outras palavras, o oposto de Squall), eram os personagens até então revelados. Lenore e Zell eram rumores não confirmados. O design dos personagens serão mais realistas, tanto nas batalhas quanto fora delas, e não bonequinhos SD (como controlar um modelo de batalha de Cloud nas cidades e mapas), além de possuírem um traço mais ocidental, sem o forte apelo "mangático" das versões anteriores; tudo para acrescentar mais dramaticidade e expressões aos personagens. Os gráficos Gouraud Shaded (polígonos chapados, mas em grande número) foram substituídos por polígonos texturizados em tempo real, valendo para os personagens e os oponentes. O time de produção ainda é composto por Hironobu Sakaguchi (diretor-executivo), Nobuo Uematsu (músicas) e Tetsuiya Nomura (Character Design, ocupando o lugar que fora de Yoshitaka Amano). Agora que estamos a par da situação, vamos às novidades! Você se recorda de uma grande construção azul-metálica mostrada na ediçao 31, acompanhada do logo do game? Aquela é a sede da Garden ("Jardim", em inglês), a escola militar da qual Squall faz parte. A Garden é uma associação sem ligações governamentais que visa o treinamento nas técnicas de combate e na arte mágica, de jovens entre seis e dezenove anos. Se o indivíduo não conseguir passar pelo teste de graduação antes dos dezenove anos, ele é expulso e obrigado a seguir outra carreira. Como a magia é uma técnica difícil de dominar no mundo devastado de energia mágica de Final Fantasy VIII (e, por isso, mesmo lojas de magia ou Materia inexistem), muitos são reprovados e expulsos. Somente aqueles aptos o bastante para usá-la com maestria são aceitos como Graduados pela Garden. Fora decidido entre os países que os Graduados pela Garden teriam a opção de unir-se a um grupo sem ligação governamental e, uma vez neste grupo seleto, cada um deve unir-se a um governo estrangeiro ou facção militar. A hierarquia dentro deste grupo é determinado pela quantidade de sucessos que o Graduado tivera ao realizar tratados, pactos ou negócios com o país / milícia, representando a Garden. Em outras palavras, o Graduado era como um embaixador da Garden nos outros países. Vale lembrar que as tarefas são realizadas indiferentemente dos desejos pessoais do Graduado. Mas existe um patamar acima deste, chamada simplesmente de SeeD. Os alunos que apresentarem maior potencial durante seus estudos na Garden são convidados a se unirem à esta elite dos Graduados. E Squall é um sério candidato a se tornar um SeeD. Quanto aos dois personagens tidos como rumores, estes se revelaram definitivos. Zell Dincht, um rapaz jovem, com um tribal na região das têmporas, um penteado... Hmmm... "Exótico" (aliás, ele lembra um pouco o de Cloud) e roupas azuis, pretas e vermelhas, é um jovem amigo de Squall, que almeja ingressar na Garden valendo-se de suas habilidades como lutador ("lutando de mãos nuas" seria o mais certo). Linoa Heartilly, antes conhecida como Lenore, fora descrita somente como uma jovem mulher e muito bonita (será impressão ou ela lembra a Brenda de "Barrados no Baile"?), mas que tem um papel crucial no desenrolar da trama. Ela usa uma espécie de "sobretudo-sem-mangas" (como o de Ryu de Breath of Fire III). Além destes, mais um personagem fora revelado, chamado Seifer Almasy. Ele traja um sobretudo branco e carrega sempre sua espada, lembrando um pouco Rufus Shinra. Apesar de se localizar em um nível mais elevado que o de Squall na hierarquia da Garden, eles possuem algum tipo de rivalidade ainda não revelada. Outro fato bastante intrigante é a aparência dos chocobos neste capítulo de Final Fantasy. Como tudo mais, sua aparência sofrerá uma "realisticalização", se-







gundo Tetsuya Nomura. Mas... Como deixar uma ave bípede, grande como avestruz e que serve de montaria? E quanto aos moogles? Vão ser como coalas? A última informação quanto a qualidade gráfica, fora a notícia de que os personagens se mesclarão muito mais eficientemente (para não dizer "de um modo menos feio") com os cenários pré-renderizados, criando uma sensação de realismo muito maior. Isso também vale para as transições entre cenas de jogo para as CGs. Por fim, o sistema de batalhas, que sofrera alterações radicais se comparado aos outros games da saga. O próprio layout da tela mudou. O tamanho ocupado pelas janelas foi muito reduzido. Para os HPs e Barras de tempo, acompanhados do nome do personagem, elas foram abolidas, enquanto, para comandos (ataques, magias, etc), aparecem apenas quando a Barra de Tempo estiver cheia. Isso aumenta em muito a capacidade visual das batalhas. A primeira das alterações no sistema em sí é a **Guardian Force**. Alguns personagens possuirão tal comando (G.F.), permitindo que as Summon Magics sejam realizadas. Depois de acioná-la, você escolhe o membro da Guardian Force (como Leviathan) e entra no período de carregamento (onde sua barra de tempo torna-se azul) e, todo o dano que você receber será inflingido no guardião. Ainda nada fora confirmado, mas, se o guardião perder todo o seu HP antes de cumprir o tempo, então a invocação falha. Por esse mesmo motivo fora adicionado uma espécie de "experiência" aos guardiões. Quanto mais eles são usados, mais eles evoluem, ganhando resistência ou poder de ataque. Há notícias também da possibilidade de se "alimentar" os guardiões, mas nenhum outro detalhe fora revelado. A segunda delas é a **Draw Command**. A mágica em FFVIII é tanto conquistada quanto usada de forma diferente dos demais games da série. Ao escolher o comando Draw, um pequeno submenu aparecerá, para decidir entre usar (Use) ou guardar para mais tarde (Stock). Caso tenha sucesso neste comando, seu personagem simplesmente roubará a magia do oponente e este ficará incapacitado de usá-la. Infelizmente, as magias são de uso único e, após usadas, simplesmente desaparecem, como itens. Se o submenu "Use" foi escolhido, então você usará imediatamente a mágica. Do contário, ela ficará guardada para ser usada mais tarde e descartada. Por fim, o **Combo Blade** é um comando que mostra todo o potencial da Gunblade. Quando ou como pode ser acionado ainda é um mistério, mas seu funcionamento provável é o seguinte: quando acionado, uma barra chamada LIMIT surgirá no canto esquerdo da tela, com vários símbolos. Caso seu timing seja bom, e consiga pressionar R1 quando a barra passar por sobre estes símbolos, então Squall realizará mais e mais hits, causando um dano tremendo, terminando com um tiro da porção arma da Gunblade. A qualquer momento retornaremos com mais informações sobre o game do milênio...

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

SATURN

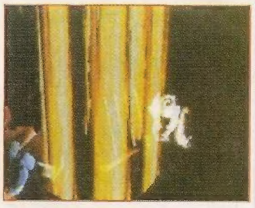
Wachenroder

Sega

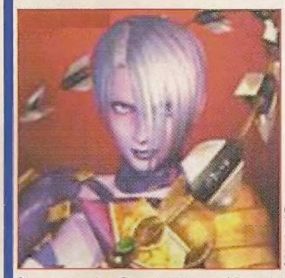
RPG / Estratégia - CD

Previsto para agosto de 98 no Japão

A Sega of America pode estar passando por maus momentos (apesar da empolgação com o novo Sega Dreamcast), abandonando seus consumidores, mas, em contrapartida, a Sega of Japan, além do apoio dado à empresas para a produção de games para seu 32-bit, continua com sua equipe de produção de games para Saturn ativa. Wachenroder (aliás, o que diabos isso significa? Não é japonês, nem inglês e, apesar de parecer alemão, não tem significado algum para tal idioma...) mostra-se um ótimo game de RPG estratégico, já considerado um dos melhores do gênero desde Sakura Taisen. Apesar de seguir a mesma linha de Shining Force III e Final Fantasy Tactics, a aobordagem do Storyline é completamente diferente da fantasia heróica e medieval / capa e espada existente nos acima citados. Você será transportado a um cenário ao mesmo tempo barroco e mad-maxiano (?!?), onde maquinaria vitoriana se mescla a maravilhas tecnológicas, e humanos convivem diariamente com outras raças e bestas góticas. Wachenroder, além de batalhas semelhantes às de Front Mission, conta com um método de evolução avançado e inovador, com um sistema de combate simples, eficiente e avançado, e com o magnífico character, monster e scenery design de Takeyuki Takeyama, responsável por sucessos como Iria (o anime, e não o deprimente live-action, bem entendido). Com todas estas qualidades, só nos resta lamentar que este será mais um dos vários games que jamais serão vistos em versão americana, assim como Sakura Taisen 1 e 2 ou a saga de Langrisser...



Arcades



Soul Calibur

Namco

Luta - N/A

Previsto para o final de Julho no Japão

Mais informações sobre o primeiro game a utilizar-se da placa System23 (sucessora da System12, de Tekken 3), Soul Calibur, dando continuidade à saga de Soul Edge (Soul Balde nos States), que também tivera sua versão para Playstation. O Storyline geral continua girando em torno da poderosa espada Soul Edge, que concede, a quem empunhá-la, o poder equiparável ao de um deus. Por outro lado, esta mesma espada consumia o espírito do usuário, terminando por dominá-lo por completo, tornando-se o ser de pura energia, conhecido por Soul Edge (como o acontecido com Cervantes de Leon, seu último usuário). Do game anterior se mantiveram somente quatro personagens. Alguns ganharam novos visuais, outros algumas pequenas alterações. Keichiro Mitsurugi, o samurai que continua sua procura pela mais poderosa espada já produzida (e renegou a Soul Edge por perceber o lado maligno dela); Sophitia Alexandra, guerreira de Athena, que recebera suas armas de Efestus, o deus ferreiro; Taki, a ninja; e Voldo, o assassino. Seis serão os novos personagens. Além de Kilik e Xiang Hua (que você conhecera na edição 31), surgiram Nightmare, o cavaleiro negro que empunha uma das mais poderosas espadas mágicas criadas pelo homem (dizem até que aqueles que viram seus olhos malígnos não sobreviveram para contar a história, ou que ele oferece seu próprio sangue a deuses profanos); Maxi, o pirata originário das ilhas de Ryukyu, aliado de Kilik e inimigo mortal de Astraroth (o quinto novo personagem, mas ainda não revelado se selecionável ou não, sendo um monstro criado através de uma mágica profana, caçador de corações), que massacrara toda a tripulação de Maxi quando ancorara na Índia. A sexta personagem é a inglesa batizada de Ivy. Ela empunha uma Snakesword (como a de Janne de World Heroes), podendo ser usada como chicote ou lâmina, além de conter um espírito malígno, conjurado pela própria jovem, para destruir a Soul Edge, vingando assim a morte de seus pais. Soul Calibur será duas vezes mais rápido, tanto em termos de ação quanto resposta. Nada foi confirmado, mas há rumores de que a Namco lance o game para Playstation em 99.

ARCADES / DREAMCAST

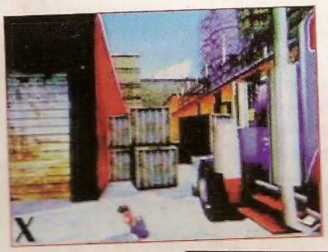
Spike

Sega

Adventure - N/A

Previsto para 99 no Japão

A Sega adiciona mais um game ao seu panteão de lançamentos no embalo de empolgação gerado pelo Dreamcast. Sendo desenvolvido pelo time AM2 da Sega (autores de maravilhas como Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop e até o inesquecível Out Run), Spike será lançado inicialmente para arcades, utilizando-se do segundo modelo da placa Model 3, mas é um grande candidato para uma conversão de Dreamcast. O game seguirá a linha de Dynamite Deka (Die Hard Arcade, nos States e aqui), com o mesmo gênero de Double Dragon, Final Fight, Bare Knuckle (Streets of Rage) ou tantos outros, mas com gráficos mais atuais, com centenas e centenas de polígonos. E por falar em polígonos, o game se utilizará do máximo da segunda versão da Model 3 (com mais de um milhão e meio de polígonos simultâneos) para permitir que os dois ou mais jogadores (o número de jogadores ainda não foi estipulado) e os mais de dez oponentes se movimentem ao mesmo tempo, com a mesma qualidade gráfica de Virtua Fighter 3, por exemplo. Spike promete um bom enredo, com ação do início ao fim, mas sem a monotonia de milhares de fases enormes, com os mesmos oponentes em todas elas, e os personagens batendo e batendo... Segundo a Sega, será muito valorizado o trabalho em equipe, com técnicas envolvendo vários jogadores ao mesmo tempo e muito mais (algo mais interativo que Bare Knuckle, por exemplo). Mais um game que promete consumir suas fichas nas casas de fliper.



RAPIDINHAS

Sede de batalha da Konami

A Konami anunciou estar trabalhando em um novo título de luta poligonal para os arcades (mas não utilizando a placa Cobra), chamado Battle Thristy. O storyline não é muito inovador, mas até chama a atenção. Num futuro próximo, vários lutadores são chamados para lutar contra um governo tirano que se auto-proclamou governante do mundo, ditando leis que vão contra os direitos humanos. Mas tal governo possiu um segredo, que os lutadores pretendem descobrir. Nada mais fora revelado até então, e as poucas imagens não impressionam tanto. Resta-nos esperar pelo resultado.

Sonic anunciado para Dreamcast

No dia 22 de agosto, no Forum Internacional de Tóquio, a Sega realizará uma conferência sobre o lançamento de Sonic no Sega Dreamcast, composta por duas partes, sendo uma durante a manhã e outra no período da tarde, ambas com shows, debate com todo o Sonic Team, e sendo a primeira aberta ao público em geral. Yuji Naka, um dos grandes da Sega of Japan, divulgou que o game já está em produção a algum tempo, pelo Sonic Team, programado para ser um dos primeiros games para Sega Dreamcast. Apesar de terem mantido as portas fechadas até então, e sendo a conferência reservada para o lançamento e a seção de perguntas, Naga cedera alguns pequenos detalhes em seu pronunciamento pré-conferência. Sonic Adventures (nome provisório) está sendo idealizado desde a finalização de Nights, mas para Saturn. O plano era incorporar muitos elementos em um único game, tornando-o um game único. Todavia, o projeto tornou-se tão grandioso que o Sonic Team decidiu manter o projeto guardado para a próxima plataforma, no caso o Dreamcast. Segundo Naga, Sonic Adventures estabelecerá um novo patamar para os games do gênero Adventure, mas nada além disso fora revelado. Mais informações sobre o novo game de Sonic a qualquer momento.

O rugido de sangue está de volta

A Hudson, famosa por seus Bombermen e Tengai Maikyous, em conjunto com a Eighting e a Raizing, está trabalhando na seqüência para arcades de seu fighting game poligonal de meio-homens e meio-animais. Bloody Roar 2: Bringer of the Newage, trará vários novos personagens, além de alguns já conhecidos, como Yugo, o lobisomem, e Alice, a menina-coelho. Todos com motivações, personalidades e estilos de luta próprios, mas com um fato em comum: foram abençoados (ou amaldiçoados, como acreditava Long, o homem-tigre da primeira versão) com o poder de se transformar em homens fera. O game se utilizará da placa System 12 (a mesma utilizada em Tekken3), melhorando em muito os gráficos, os efeitos visuais e a animação. Até o momento não há previsão de lançamento.

Mais do mascote da Square...

Para aqueles que gostaram da estréia do bicho emplumado amarelo da Square em Chocobo's Mysterious Dungeon, aqui vai uma boa notícia: chocobo estrelará mais dois games para Playstation. Um deles

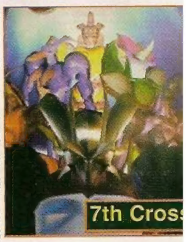
será **Chocobo Racing** que, como o próprio nome diz, será uma espécie de extensão da corrida de chocobos da Chocobo Square da Gold Saucer de FFVII. Todavia, o game terá um toque de humor (nosso amiguinho chocobo está equipado com patins motorizados, por exemplo), além de armas e equipamentos para turbinar seus personagens em uma corrida a l

Mario Kart e Street Racer. O segundo será a cor tinuação de Chocobo's Mysterious Dungeon, ba tizado de **Chocobo's Mysterious Dungeon 2**. Ambos estão previstos para o natal de 98 e começo de 99 no Japão. Nada fora dito pela Square Electronic Arts sobre um lançamento nos States.

Palmo a palmo com o Dreamcast

A Sony ainda não liberou informações sobre seu Playstation 2 mas algumas softhouses já receberam os kits de produção e disseram que o potencial do console aproxima-se do possuído pelo Sega Dreamcast. Além disso, o desenvolvimento de jogos para Dreamcast será mais simples, invertendo os papéis da guerra dos 32-bit. Por outro lado, a Sony estuda a possibilidade de se utilizar do sistema de DVD (Digital Video Disk) em vez do CD. Que abram-se as cortinas para a batalha do final do milênio!

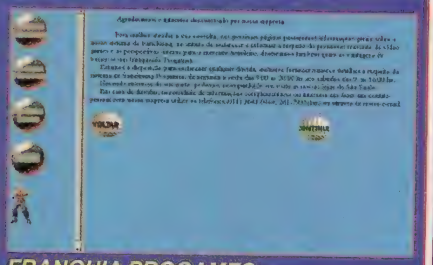
E por falar em Dreamcast...



...Mais alguns games foram anunciados para o console. Além de Sonic Adventures, do renomado Sonic Team da Sega, a Revolution, mais uma softhouse a embarcar no time da empresa, anunciou um adventure chamado **Blackout**. Segundo a empresa, o estilo será semelhante à Resident Evil, mas com toques de Metal Gear Solid e outros sucesso do gênero. Lançamento programad para agosto de 99. Da NEC, dois novo games. Um deles será **Seventh Cross** um RPG onde seu objetivo é lutar absorver o poder de seus oponentes (com uma variedade de mais d 800.000 criaturas diferentes!), acumulando mais e mais poderes explorando novas localidades. Programado para ser lançado juntamen com o console, em novembro deste ano no Japão. O segundo se **SengokuTurb** (nenhuma relação com o adventure de sucesso da SNK mais um RPG mas, desta vez, abordando mais o lado cômico do game. Você controlará uma garota que viaja entre os planetas, ajudando os habitantes do local (coisas como ajudar o exército de gatos vencer o de ovelhas...). Os outros títulos incluem **Godzilla** (não o do PDA, mas do próprio console), com detalhes impressionantes e diversão garantida ao destruir prédios, ruas e tudo mais de Tóquio; e **Monst Breeding**, semelhante a Monster Ranch, onde você bancava o treinad de monstros e colocava-os em arenas, frente a frente com outra criaturas. Além disso, há a possibilidade da Sega trocar o Modem d 36.600KPS por um de 56KPS, produzido pela NEC. Apesar da perfo mance várias vezes melhor, o preço é bastante semelhante, o que nã influenciará no preço final do console.

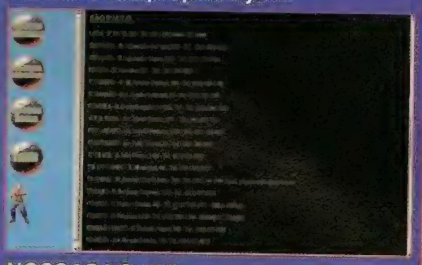
A REDE PROGAMES JÁ POSSUI SUA PRÓPRIA HOMEPAGE

PROGAMES



FRANQUIA PROGAMES:
Aqui você encontra informações gerais sobre o nosso sistema de franchising e como ser um franquiado Progames. Se você é daqueles que gasta todo o seu capital em video games, então é melhor montar a sua própria loja !!!

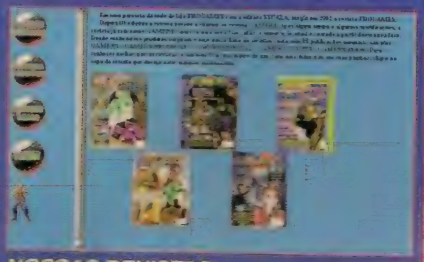
Esta é a pagina principal da homepage PROGAMES, nela você encontra quatro links para acessar: Nossas Revistas, Franquia Progames, Nossas Lojas e Forum de consultas.



NOSSAS LOJAS:
Colocamos a disposição dos usuários a listagem de todas as lojas franqueadas Progames em todo o Brasil, incluindo endereço, telefone. Em breve, ao clicar em uma das lojas, você poderá conhecer o que rola na loja escolhida, coisas do tipo: horário de funcionamento, preço de locação, promoções torneios e também enviar E-mail para a loja escolhida.

FORUM:
O Forum permanente PROGAMES em suas varias salas, traz para você uma maior interatividade com outros usuários, permitindo fazer perguntas sobre suas dúvidas (referentes a video games) ou até mesmo responder perguntas e dúvidas de outros participantes. Este serviço é oferecido através da homepage da PROGAMES e Revista GAMERS.

Aqui você pode mostrar que é fera e mandar suas informações em forma de respostas às dúvidas de outros leitores (não acostume, mas de vez em quando os pilotos da GAMERS estão respondendo àquelas perguntas mais cabeludas que a moçada não estiver conseguindo responder).



NOSSAS REVISTAS:
Trazemos um breve resumo sobre os produtos Gamers, produzidos em parceria da Rede Progames juntamente com a Editora Escala. Em breve, antes mesmo da Gamers chegar às bancas, os usuários poderão ver algumas partes das matérias da próxima edição e o que vai rolar no mundo dos games. Agora pense bem, se a GAMERS traz sempre tudo em primeira mão, imagine poder saber de algumas novidades antes da revista ser lançada.

www.progames.com.br

Lançamentos TEC TOY

Saturn
Croc
Electronic Arts
Ação
Agosto/98

Você terá que ajudar Croc a resgatar seus amigos da ilha Gobbo das garras do perverso mago Baron Dante. O game contém ao todo, 5 diferentes mundos totalmente em 3D, vulcões, florestas, geleiras e até cavernas submarinas, cada um deles com seus aspectos particulares e obstáculos característicos. Você tem liberdade total para explorar estes complexos mundos (40 níveis, 50 inimigos diferentes e 9 chefes) da maneira como achar melhor: nadando, correndo, pulando, escalando e muito mais, confira.

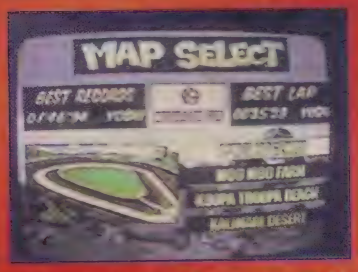
Mega Drive
Phantasy Star 3
Tec Toy/Sega
RPG
Agosto/98

Hoje é seu grande dia. É o dia em que você está se casando com Maia, a misteriosa mulher que você conhece no reino de seu pai. Mas no momento que vocês estão prestes a subir no altar, Maia é raptada por um dragão alado e desaparece na imensidão do céu...

Explore sete mundos perigosos, mantendo afastadas bestas e almas com sua espada, seu arco ou faca. Transforme-se num aerojato e voe mais alto que os cumes das montanhas. Viva por três gerações nessa aventura épica e encontre as mentiras no reino do terror. Somente você determinará quais dos quatro finas irá presenciar. Phantasy Star 3 é um RPG completamente inédito para o Mega Drive. Totalmente em português, para facilitar o entendimento da história, ele envolve você em um mundo de intrigas e mistérios.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD



O clima começa a esquentar com o bate record em Mario Kart 64. O **Daniel P. Candido de Campinas-SP**, mandou seu record de 00"35"39 na Luigi Raceway.

Murilo M. Santana de Itapetininga-SP, também mandou o seu record de 00"33"74 na Luigi Raceway, baixando o do Daniel em 00"01"65.
As portas estão abertas para os records de Mario em qualquer pista, podem mandar.

CLUBES & TROCAS

- N64 BEST CLUB
Rua Volta Redonda, 707, apto. 152, 15a, Campo Belo CEP 04608-901 São Paulo - SP E-mail: varroni@mtecnetsp.com.br
- CLUBE LIGHT FORCE
Av. Getúlio Vargas, 1033, Bairro Prata CEP 58101-200 Campina Grande - PB
Trocamos revistas (todas as marcas) de games, dicas, passwords e manhas de: SNES, Mega, Saturn, PSX, N, Neo Geo CD.
- GAME PLAY CLUB
Rua Projetada S/Nº. Bairro São Vicente Vila Nova Afonso Cláudio Cep 29600-000 Espírito Santo - ES
- TROCO JOGOS DE PLAYSTAION QUE SÃO:
Alundra (RPG). Nightmare Creatures, Independence Day, Resident Evil 2 (Leon), Rockman X4. Street Fighter EX Plus A (e Alpha), Hercules (Disney) e Tobal 2. Quero que alguém tenha os seguintes jogos:
Ciberia, Over Blood, Gex Enter the Gencko, Time Commando. Alone in the Dark, Pandemmonium 2 e Need for Speed 2. *Contato:*
Ricardo Carvalho
Rua: 31 nº 123 Q/125 Amazonino Mendes Cep: 69099-130 Manaus - AM

Gamers, RPGs é com vocês, como passar do deserto de Breath of Fir III; quais as estrelas que tenho que seguir, North Star, Fake North Sta ou Evening Star, durante quantas noites e que caminho. Quando dev sair a estratégia desse game?

Sergio L. Alvares
Itaim Paulista-SP

Bem, Sergio, esta é uma das partes mais chatas do game (se voc conseguir não morrer de tédio enquanto estiver andando pelo desert parabéns!). As indicações de Horis, seu guia, estão corretas, apesar d vagas. Primeiramente, caminhe para o norte, tendo a North Star verd deira (não a vermelha, mas sim a azul, fixa) como referência. Continu por cerca de duas noites completas (aliás, não se esqueça de and somente durante o período noturno, ok?). Quando a terceira noite ca vire para o oeste (quatro toques para a esquerda, tendo a North St verdadeira como referência) e observe se a Evening Star está diret mente na sua frente. Caso não esteja, continue ao norte até que iss aconteça. Feito isso, siga para o leste até que a Evening Star não este mais à vista ao oeste (cerca de duas noites e meia, mais ou menos Rume novamente ao norte (onde você poderá avistar a North St verdadeira bem no canto esquerdo da tela) e você logo estará na cidad de Oasis. Apenas fique esperto com o chefe que você terá de enfre tar... Quanto a estratégia de BoFIII, devido a quantidade de pedidos, um ótimo candidato a jogo de destaque da Gamers Book nº 3. Nã perca!

Oi pessoal!! Parabéns, parabéns... essa revista é ótima em tudo. Ultim mente os "homens" tem reclamado do espaço ocupado pelos RPG então eu digo: não parem de dar este espaço, afinal, não tem graça jog um sem saber da história, certo? Reclamações: 1º) Onde estão, melhor está a matéria sobre Xenogers? Como vou zerar se vocês n ajudam? 2º) Por que não há nenhuma, ou quase nenhuma carta femi na nesta revista (excluindo os desenhos claro). Como se nós não so béssemos jogar video game. Que machismo! 3º) Só isso de pá nas??? 4º) O que faço em Xenogears depois que Billy dá um tiro torre onde Fei, Ellie e Shitan estão? Eu enfrento duas vezes o golfinh outro robô o derrota. E depois? 5º) Tirem uma foto e publiquem, eu que saber quem é que detona os jogos e faz umas piadinhas como Gamers Book. 6º) Vocês já publicaram algum poster do FFVII? Se como faço para adquirir um? Se não, por que não fazem? 7º) Aquel bonecos que vocês mostraram na Gamers Book, por acaso podem (a ser lançados) aqui no Brasil?

Karen Maeda
Brasilia-DF

Olá, Karen, tudo OK? Nós aqui da redação agradecemos muito pe elogios e pela preferência. E desculpe-nos pela indelicadeza de redu a sua carta, mas... Ela não estava um pouquinho grande não? M deixemos a enrolação de lado e vamos as perguntas! 1º) Bem, ac que você encontrará a resposta nesta edição... 2º) Hey! É uma injust dizer que não publicamos cartas de meninas na Gamers. Para serm sinceros, as cartas de meninas tem todo um cuidado especial (ali adoramos o Sonic de sua carta!). Só há um problema: são raríssimas cartas remetidas por meninas... Mas não se preocupe, com exceção alguns aqui, não somos machistas. 3º) Como assim??? 4º) Caso est falando da parte onde Jessie Lee Black (pai de Billy Lee) transforma s próprio gear em um canhão utilizável por Henmazuros, para dest Algansel, então seu próximo passo é ir até a Torre de Babel (nã novela...), localizada no meio do oceano. E prepare-se para uma partes mais chatas de todo o jogo... 5º) Você iria se decepcionar co gente. Mas quem sabe um dia desses... 6º) Não, infelizmente não pu camos nenhum pôster de FFVII, apesar de todas as ilustrações Gamers Book. Você pode até conseguir algum encomendando em portadoras e casas especializadas em mangá e anime. 7º) Bem, dep de... Se o coelho da Páscoa e papai Noel realmente vierem a exi então tais bonecos serão lançados... (perdoe-nos pela "sarcasticidad Agora, quanto à sua última pergunta... Por acaso você é parente Kunihiko Maeda? Daria para arranjar um autógrafo?

Esta é a primeira vez que escrevo, quero parabenizar toda a equipe, mas vamos ao motivo que me levou a escrever esta carta.
1º Sairão jogos da Capcom e da SNK para N64? Final Fantasy VIII sai?
2º Quantos canais de som possui o N64?
3º Quando sai o Disk Drive 64 e quanto este custará no Brasil?
4º Na matéria sobre a memória RAM do Sega Dreamcast, vocês falaram que a Memória Ram do N64 não pode ser espandida, mas eu li no manual (do N64) que aquela entrada do cartucho é para a expansão de memória!

Eliezu de Souza V. Junior
Petrópolis-RJ

Bem, Eliezu (é isso mesmo?), vamos às respostas. 1º) A Capcom irá lançar um game a la Banjo-Kazooie para N64 (vide Game News da edição 32), enquanto a SNK não fizera nenhum acordo com a Nintendo para a produção de jogos. FFVIII? Nem pensar, pelo menos por enquanto. 2º) 100 canais PCM, uma qualidade semelhante, mas ainda assim inferior, que os canais de Saturn e Playstation. 3º) A própria Nintendo não planeja lançar o 64DD, aumentando somente a capacidade de armazenamento dos cartuchos. 4º) Ok, mancada nossa. Como visto na E3, o N64 poderá vir a ter um expansor de 4 MegaRAM, sendo ExtremeG2 e Perfect Dark os primeiros a se utilizar de tal periférico.

The King of Fighters'97 - 100%

Caros amigos da Gamers! Sou um King-of-fightermaníaco e confesso que este foi o principal motivo para eu começar a comprar esta revista. Procuro como um louco, juntamente com a minha turma, qualquer coisa que envolva o jogo. Chegamos até a formar uma equipe para disputar torneios. Como a galera aqui é pário duro, estou num nível bastante elevado de jogabilidade. Por isso, questiono alguns combos infinitos da edição número 30. O do Choi é praticamente impossível. O da Shermie também (tanto que vocês fizeram no Practice), mas ele só se torna possível se o inimigo estiver esquivando para cima dela, ou simplesmente pulando para cima do oponente com D, fazendo em seguida a seqüência. Com a Chris, a mesma coisa, pule com C/D, já colocando o direcional para frente, C, A, ←↙↓↘→ A/C... Se não tiver 100%, pelo menos uns 95% irá tirar. Existem outras seqüências arrasadoras que tiram isso também. Kyo - Voadora com C/D,C, ↓↘→ D, → + D, →↘↓↙←↙↓↘→ A/C (com o power no máximo); Benimaru - Voadora com D, D, → + B, qualquer um dos especiais (com o power também no máximo); Terry - (com o inimigo longe do canto) Voadora com D, C (2 hits), ↓↘→ B/D, ↘↓↙←↙↓→ + A/C (triplo). E para completar as dicas de Sérgio dos Santos (edição número 32), os combos também servem para Athena, Robert (←↙↓↘→ + D) e Terry, que pode ser feito com o inimigo em qualquer lugar, se aplicado o Power Charge, seguido de um pulo longo. Por fim, mando mais um combo de 100%, desta vez de Chizuru Kagura - Condições: inimigo bem longe do canto, qualquer modo de jogo, uma bolinha, power ativado (Advanced), energia piscando, power cheio (Extra) - ↓↘→↓↘→D, C, D, C, ...

Filipo da Silva Tardim
Duque de Caxias - RJ

Na edição retrasada vocês deram todos os combos de 100% para TKOF'97, eu descobri mais um para o personagem Andy Bogard:
Condições - Qualquer modo de jogo, inimigo no canto
C, ↓↘→ + C, A agachado, C, ↓↘→ + C
Passo a passo: 1 - Com o inimigo no canto, C (quando apertar C, ele dará um golpe duplo no inimigo, por isso seja rápido e execute o outro comando rapidamente, caso contrário o combo poderá falhar) cancele rapidamente C com ↓↘→ + C; 2 - Após ↓↘→ + C (bem perto) ele fará um agarrão de comando multi-hit (igual a de Orochi Chris); 3 - Logo depois do último golpe o inimigo irá subir e quando estiver caindo, faça ↓ + A; 4 - Quando o inimigo encostar no chão, faça novamente C, ↓↘→ + C... repita a operação até acabar o sangue ou até o inimigo ficar tonto.
Legenda: A= soco fraco, B= chute fraco, C= soco forte, D= chute forte

Marco Aurélio dos Santos Curto
São Paulo - SP

Mando um combo de 100% do Benimaru Nikaido para o TKOF'97 do Playstation.
Condições: energia piscando (Extra); power no máximo (Extra); barra de time (Advanced); 1 bolinha na barra (Advanced); golpe em counter; inimigo em qualquer lugar.
Combo: Voadora + ▲, □, ou ▲, → + ○, ↓↘→↓↘→ + ▲*
*Este especial pode ser substituído por Shinkuu Katategama, Benimaru Coreda, Raikohken normal, →↘↓↙← + ▲, →↓↘ + ▲, e com um pouco de esforço, um Electriger (qualquer substituição faz o combo deixar de ser 100%)

Thiago Rodrigues G. da Silva
São Paulo - SP

Olá pessoal da Gamers! Estou mandando, mais uma vez, alguns combos de TKOF'97 e espero que publiquem desta vez.
Combo de 100% de Joe Higashi (combo 1) - Condições: qualquer modo de jogo; inimigo no canto e Joe no meio da tela; energia piscando ou barra de power cheia (Extra); duas bolinhas na barra (Advanced); o especial é um pequeno furacão seguido de um maior, somente o maior deve acertar.
Combo: faça o especial ↓↘→↓↘→ + X, com o inimigo no alto, faça ↓↙← + □, ↓↙← + □, ↓↙← + □, →↓↘ + ▲, tudo sem deixá-lo cair, ele ficará tonto, então faça mais um especial e pronto
Combo 2 - Condições: qualquer modo de jogo; inimigo no canto e Joe longe dele; barra de power ativada (Advanced); 1 bolinha na barra (Advanced); barra de power cheia (Extra); energia piscando (Extra)
Combo: faça o especial ↓↘→↓↘→ + X, com o inimigo no alto, faça ↓↙← + ▲, ↓↙← + ○, ↓↙← + ○, ↓↘→ + ○
Combo de 100% de Ryo Sakazaki - Condições: só no Advanced; barra de power ativada; bolinhas na barra; só funciona em Billy, Blue Mary, Shingo, Kyo, Benimaru e Dimon.
Combo: □ em pé, ←↙↓↘→ + □, e antes que o inimigo caia, faça ↓↘→↓↘→ + □ e repita
Combo de 100% de Terry Bogard - Condições: qualquer modo de jogo; barra de power ativada (Advanced); barra de power cheia (Extra); inimigo no canto; não funciona em Iori, Ryo, Joe e Terry; contra Yashiro, Shermie e Orochi, o combo falha as vezes.
Combo: faça ←↙↓↘→ + ○ e com o inimigo próximo ao chão (você deve esperar ele descer um pouco) faça ↓↙← + ○, ↓↙← + ○..., até tontear e repita
Obs.: □ = soco forte, X = soco fraco, ▲ = chute forte, ○ = chute fraco

Vanclei da Silva Melo
Cuiabá - MT

E dos Redatores...

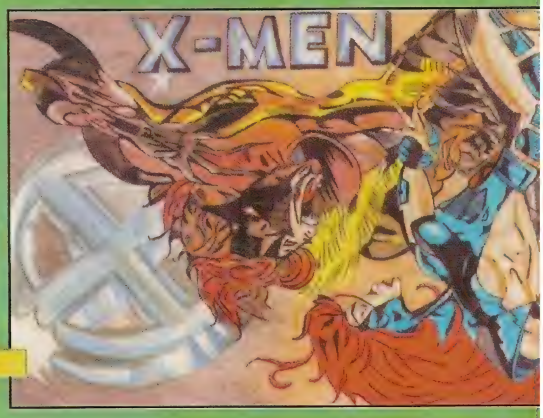
Há várias coisas a serem ditas este mês, neste espaço que é dedicado as dúvidas mais frequentes dos leitores.
Com o notável crescimento da revista Gamers, sobretudo nestes dois últimos anos, as exigências dos leitores, que são para nós da redação o motivo maior de nossa dedicação, também cresceram. Gostaríamos desde já de explicar que para nós, todas as opiniões, sugestões ou críticas são sempre consideradas. Pois não parece que conseguimos fazer com que todos entendam as dificuldades de se dirigir uma revista, principalmente num momento como este, onde conseguimos o reconhecimento nacional do nosso trabalho, e por tanto, nossa responsabilidade torna -se muito maior, pois sabemos que formamos a opinião de vários leitores. Então para que todos aqueles que procuram através de seus telefonemas, cartas e e-mail colaborar com a gente, pedimos que continuem enviando todas estas informações, mas que por favor não nos cobrem quando seus nomes não forem citados, pois parece que todos que comunicam-se com a redação, querem a mesma coisa: sua carta, e-mail ou dica divulgadas na revista. Todos os finais de mensagem parecem possuir o mesmo texto: "Por favor, publiquem minha carta".
Não tem como. São milhares de mensagens todos os meses, e se fizermos isto, vamos ter que editar uma edição especial da Gamers, só com o nome dos leitores ! Agradecemos a todos, e aproveitamos para dizer que lemos tudo que nos é enviado. Obrigado, obrigado, obrigado!
Outra coisa que tem sido muito solicitada, é para que nós da Progames respondamos através de telefone e e-mail as dúvidas dos leitores.
Desculpem, isto é impossível. Para tentar ajudar a resolver alguns destes problemas, colocamos a disposição daqueles que possuem acesso a Internet, um serviço novo, para que os próprios jogadores possam se ajudar, e quando nós da redação pudermos, estaremos passando algumas informações também. Pelo menos uma vez por semana os redatores da Gamers estarão no ar, respondendo às perguntas dos leitores. Se você não possui acesso a Internet, então envie sua carta, na medida do possível iremos respondendo através da seção de cartas em nossa revista. Fiquem ligados, para cada tipo de dúvida temos procurado desenvolver uma revista específica. Para conseguir aquela dica que você está procurando há muito tempo, dê uma olhada se já não foi publicada em alguma edição da ***Gamers Pró-Dicas***. Para jogos que precisam de paciência para chegar até o seu final, ***Gamers Especial***. A cada mês um super jogo. Se o seu negócio for porrada, então procure a ***Gamers Golpes***, nela você vai descolar combos inéditos sempre em primeira mão. Agora se você se amarra em adventures e RPG então você não pode perder a **Gamers Book**. Ela é feita pela equipe que mais entende de games no Brasil. Pode conferir, é só comparar a quantidade de informação contida em nossas páginas, onde os jogos pintam primeiro. Aqui na Gamers é assim, todas as matérias e textos são feitas em nossa própria redação. Dê uma olhadinha se em alguma outra revista você encontra tradução de texto e menú até em japonês.

FERAS DO TRAÇO

DAVI FRANCISCO DA SILVA
SÃO PAULO - SP

CLEUBER M. DA SILVA
OSASCO - SP

MARCIO / ANDERSON V. GUEDES
SÃO PAULO - SP



MARLI RODRIGUES SANTOS
SÃO PAULO - SP

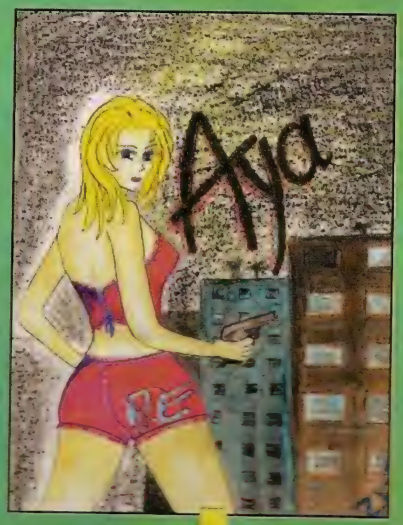
FÁBIO RENÊ G. BIONDO
CURITIBA - PR

CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI

JESSER VALZACCHI
CATANDUVA - SP

ANDERSON CLEYTON
ABAETETUNA - PA

ARNÓBIO B. DA CONCEIÇÃO
RONDON DO PARÁ - PR



JOSÉ B. DA SILVA
PINHAIS - PR

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

Manhas e códigos

Após abrir o mundo "Treasure Trove Cove", volte para a casa de Banjo e fique rente à lareira, de forma que o personagem fique em cima das linhas do tapete. Aperte o botão ▲ para deixar a visão em primeira pessoa e olhe para a foto. O quadro de Bottles vai começar a falar (talvez ele apenas fale na primeira vez, então olhe uma segunda vez caso isso aconteça).

Ele vai propor um desafio para você, que vai aumentando aos poucos, o nível de dificuldade, conforme for avançando. Bottles vai lhe dar seis quebra cabeças para serem solucionados em um certo tempo. Antes, ele também vai ensinar a função dos botões, confira:

A= apertando uma vez, você vai pegar a peça do lado de fora do quadro, dentro do quadro, solta a peça para ser encaixada.

B= aperte-o para soltar a peça, caso a tenha pegado por engano.

◀ ▶= rotaciona a peça conforme o número de aperto de botões, começando pela direita ou esquerda.

SATART= sair do desafio.

Toda vez que você solucionar um quebra cabeça, você será gratificado com um código. Ao solucionar os seis quebra cabeças, você será presenteado com seis códigos. Vá para o Mundo "Treasure Trove Cove" e assim que entrar, siga em linha reta até ficar de frente para um barco, vire a direita e suba por umas caixas.

Assim que subir, vire um pouco para a esquerda e caia por trás da muralha para encontrar este balde (foto) que vai estar logo acima do castelo de areia. Jogue dois ovos dentro dele para poder baixar o nível da água. Entre no castelo e detone o caranguejo, para só então, escrever o código que você quer. Para escrever, pule parado sobre a determinada letra e aperte o botão **Z** para cair com força sobre ela, fazendo-a piscar.

Banjo com cabeção
BOTTLESBONUSONE
Banjo com mãos e pés grandes
BOTTLESBONUSTWO

Kazooie cabeção e asas grandes
BOTTLESBONUSTHREE
Banjo esticado
BOTTLESBONUSFOUR

Banjo esticado com mãos e pés grandes
BOTTLESBONUSFIVE
Banjo & Kazooie super deformados
GIGBOTTLESBONUS

Banjo vira uma máquina de lavar
WISHYWASHYBANJO

Obs.: caso queira reverter o efeito do truque, escreva NOBONUS, então saia e entre novamente no castelo para fazer outro truque. Para que todos estes truques sejam válidos, você precisa solucionar todos os quebra cabeças (caso você solucione apenas alguns, os códigos que Bottles forneceu destes serão válidos, mas apenas eles).

200 ovos

Quando entrar no mundo Bubblegloop Swamp fale com Bottles logo de começo e ele vai ensinar como usar as botas. Feito isso, saia do mundo e volte até os tubos por onde você entrou. Dentro de um dos tubos laterais, há um par de botas, pegue-as e siga para um tubo dentro da água verde que está um pouco ao lado (esquerdo) e atrás do mundo Bubblegloop Swamp. Suba a rampa de gelo do lado esquerdo após o túnel e detone uma pedra de gelo. Volte e entre novamente em Bubblegloop Swamp (sem esquecer de pegar um par de botas acima da entrada por onde veio para fazer o caminho de volta). Transforme-se em jacaré com Mumbo Jumbo e volte para a entrada onde você detonou a pedra. Entre pelo tubo que estava escondido atrás da pedra destruída e no final, fale com o livro Cheato e ele vai falar o código "BLUEEGGS".

Escreva BLUEEGGS dentro do castelo de areia.

100 penas vermelhas

Quando estiver no mundo M
Monster Mansion, vire abób
ra e saia deste mundo. Ao v
tar para Gruntilda's Lair (on
você abre os mundos), si
pelo estreito caminho do la
direito da tela, onde encontr
rá uma pequena entrada
lado da fada Brentilda. No
nal desta entrada você enco
trará outra vez, Cheato. Fa
com ele para o mesmo lhe
lar outro código: "REDFE
THERS".

20 penas douradas

Quando chegar pel
arredores do mundo Rus
Bucket Bay, aumente o ní
da água e volte para a te
anterior. Na superfície, procu
pela entrada com três canos
quebre o do meio. No final
entrada você vai encontr
uma placa no chão, acione
para elevar o nível da águ
Caia n'água, nade até o on
está o mundo Rusty Buck
Bay (seja rápido, pois o tem
é limitado). Assim que ent
na região onde o mundo
encontra, suba para
superfície e do lado direito
mundo já mencionado have
uma entrada e, ao lado dire
dela (quase acima da entra
submersa por onde você ve
tem uma outra entra
esverdeada. No final dela vo
vai encontrar novamer
Cheato. Fale com ele pa
descolar mais um códig
"GOLDFEATHERS".

Lembrete: para realizar es
truques, você vai precisar
lar com o livro da bruxa q
você encontra na Gruntild
Lair. Mesmo que você desli
o video game, os códigos v
permanecer acessíveis dur
te todo o jogo (você pode ir
castelo e fazer o truque qu
do quiser, caso ainda não
nha feito). Se quiser pou
tempo na hora destes códig
depois que acessar os t
ques, no castelo escreva RE
GOLDFEATHERS para ganh
100 penas vermelhas e
douradas; BRELDUFE
THERGGS, para ganhar 2
ovos e 100 penas vermelh

SATURN
BURNING RANGERS

Mais personagens

Jogar como Lead Phoenix na Misson 1 - **"GS4LEAD2ZU"**
Jogar como Lead Phoenix na Misson 3 - **"2LEAD6DHUV"**
Jogar como Big Landman na Misson 1 - **"3BIG2BPLCK"**
Jogar como Big Landman na Misson 2 - **"VZ5BIG5PGW"**
Jogar como Chris na Misson 1 - **"DH5CHRIS5H"**
Jogar como Iria na Mission 3 - **"GHJK3IRIA2"**

SATURN
SHINING FORCE 3

Tip: Em Shining Force você pode esconder os marcadores de energia e magia segurando o botão Start. O efeito é bem legal durante os movimentos maiores e aumenta a cena no caso contrário.

Personagem secreto: Na tela inicial, pressione Y, A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑ e segure START. Se fizer corretamente você ouvirá um som.

SATURN
POCKET FIGHTER

Personagens secretos

Na tela de seleção de personagens, mova para a esquerda de Ryu para acessar Gouki (Akuma). Mova para a direita de Ken para acessar Dan.

SATURN
DRACULA X

15 imagens de bitmap

Ponha o game em seu PC e abra a pasta chamada "Omake". Você encontrará duas pastas, 8 e 24, cada uma com 15 imagens de bitmap.

Axearmor

Após terminar o game jogando pelo castelo invertido como Alucard, um crânio deverá aparecer debaixo de seu nome na tela de seleção de data. Se você começar um novo jogo como Alucard com o nome "AXEARMOR", você começará com um novo tipo de armadura que transforma Alucard em Axe Lord!

PLAYSTATION
WWFWARZONE

Todos os Meters: Vença o Challenge Mode com o Undertaker para abrir todos os Meters.

Cabeças grandes: Vença o Challenge Mode com British Bulldog para abrir o Big Head mode.

Lute no ringue de Wrestlemania: Complete o Season mode. A partida do título será no Wrestlemania ring.

Jogue com Cactus Jack: Ganhe o título mundial com Mankind.

Jogue com Chyna: Ganhe o título com Triple H.

Jogue com Dude Love: Ganhe o título IC com Mankind.

Jogue com LOD: Ganhe o título com cada Headbanger.

PLAYSTATION
DEATHTRAP DUNGEON

Invencibilidade

No menu principal (com três crânios), pressione ↑, ←, ↓, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →.

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

Preço Especial Para Revenda e Locadoras

H&D

CÂMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

GAME SHARK

PLAYSTATION

BRAVE FENCER: MUSASHIDEN

HP atual 80078014 01F4
HP máximo 80078012 01F4
MP atual 80078016 01F4
MP máximo 80078018 01F4
Dinheiro infinito 80077FEC 423F
..... 80077FEE 000F
Invencibilidade 30127670 000F
Fast attack 8007801E 8000
Turbo attack 80077F2A 0008
Barra de ataque no máximo 8014A8D4 0001
..... 80164300 0001
Máximo de status 80078044 001D
..... 8007804C 001D
..... 80078054 001D
..... 8007805C 001D
No ar (pressione X) D00777F22 0040
..... 801275FE FFF9
Itens de recuperação 300B9347 0001
..... 800B9348 0302
..... 800B934A 0504
..... 800B934C 0706
..... 800B934E 0908
..... 800B9350 0B0A
..... 300B9352 000C
Nunca cansar ..... 80078004 FFFF

FINAL FANTASY VIII (TRIAL VERSION)

HP infinito para todos os personagens (pressione Select)

D007F4F6 0100 — D007F4F6 0100
80068CB8 03E7 — 800D8794 03E7
80068CBA 03E7 — D007F4F6 0100
D007F4F6 0100 — 80068A40 03E7
800D87EC 03E7 — 80068A42 03E7
D007F4F6 0100 — D007F4F6 0100
80068B7C 03E7 — 800D873C 03E7
80068B7E 03E7

Itens infinitos

800D9930 0601 — 800D9936 0006

Máximo tempo de ataque

80068A5C 5DC0 — 800D8738 5DC0
80068B98 5DC0 — 800D8790 5DC0
80068CD4 5DC0 — 800D87E8 5DC0

Tempo infinito para fuga

80010DDC 0000 — 80010DDE 0000

Special Attack

80068AB6 0454 — 80068D2E 0454
80068BF2 0454

Magia para Squall Leonhart ..... 80068C04 ##??
é a quantidade (01-63)

Dígitos para ?? na magia

01-recover
02-weak fire
03-weak lighting
04-double magic
05-triple magic
06-medium fire
07-medium lighting
08-weak ice
09-medium ice

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND

Tempo infinito 801A12E6 2A3
HP infinito para P1 ..... 8019B5BC C0C
SP máximo para P1 ..... 8019B5EE 3A3
HP infinito para P2 ..... 8019B6F4 C0C
SP máximo para P2 ..... 8019B726 3A3
1 ataque mata computador 8019B6F4 00C
Jogar apenas 1 round 801A12B4 00C
Omake Option Mode 3019AD82 00C
Todos os finais ..... 8019AD84 FFF
..... 3019AD86 00
Scripts finais ..... 8019AD88 FFF
..... 3019AD8A 00
Special Attack Config ..... 8019AD8C FFF
..... 3019ADBE 00

Personagens secretos (Pressione L2 e R2)

D019AD3C 0A00 — D019AD30 0A
8 01A125 4 0016 — 801A1252 00
D019AD3C 0A00 — D019AD30 0A
8 01A125 8 0016 — 801A1256 00

SOL DIVIDE

Arcade Mode

HP máximo 800AD88A 07
HP atual 800AD88E 07
Barra de Special infinita 800AD89E 00
Todas as magias 800AD8E2 01
..... 800AD8E6 06
..... 800AD8E8 06
..... 800AD8EA 06
..... 800AD8EC 06
..... 800AD8EE 06

RPG Mode (original mode)

HP máximo 800AD88E 10
HP atual 800AD88A 10
Máxima habilidade de arma 800CD774 00
Máxima habilidade de tiro 800CD778 00
Máxima habilidade defensiva 800CD77C 0
EXP atual ..... 800CD780 FF
Próxima EXP para level up 800CD784 0

Cód. GE-25 - CADA - R$ 3,50

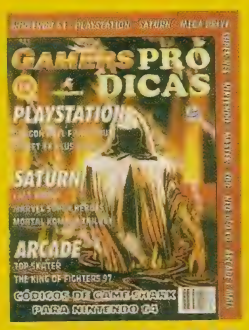
Cód. GE-26 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-27 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-01 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-02 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-03 - CADA - R$ 3,50

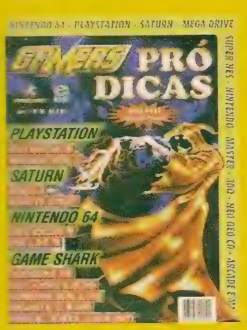


Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

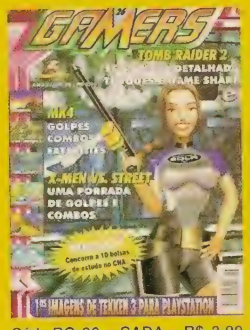


Cód. GG-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-09 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. RG-25 - CADA - R$ 3,90



Cód. RG-26 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-27 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-28 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-29 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-30 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GE-26 ( )	Cód. PD-09 ( )
Cód. GE-27 ( )	Cód. PD-10 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. RG-25 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. RG-26 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. RG-27 ( )
Cód. PD-04 ( )	Cód. RG-28 ( )
Cód. PD-05 ( )	Cód. RG-29 ( )
Cód. PD-06 ( )	Cód. RG-30 ( )
Cód. PD-07 ( )	Cód. RG-31 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAME SHARK

SATURN

DRACULA X

(japonês)

Master code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Dinheiro infinito	1605C992 FFFF
Máximo de status	1605C942 270F
	1605C946 270F
	1605C94A 270F
	1605C94E 270F
	1605C952 270F
	1605C956 270F
	1605C95A 03E7
	1605C95E 03E7
	1605C962 03E7
	1605C966 03E7
	3605C98B 0063
	1605C98C 000F
	1605C98E 423F
	1605C9CA 03E7
Magic Machine	1605C6F0 0101
	1605C6F2 0101
	1605C6F4 0101
	1605C6F6 0101
	1605C6F8 0101
	1605C6FA 0101
	1605C6FC 0101
	1605C6FE 0101
	1605C700 0101
	1605C702 0101
	1605C704 0101
	1605C706 0101
	1605C708 0101
	1605C70A 0101
	1605C70C 0101
	3605C70E 0001
Ataque especial	1605C712 8081
	1605C714 8283
	1605C716 8485
	1605C718 8687

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

MASTER CODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Dinheiro infinito	1604BB60 0098
	1604BB62 967F
Obter muito dinheiro após a batalha	1604217A FFFF
Obter muita experiência após a batalha	16042966 FFFF

Personagem principal

HP atual	1604B618 03E7
HP máximo	1604B61A 03E7
MP atual	1604B61C 01F4
MP máximo	1604B61E 01F4

Máximo status

1604B620 03E7	1604B626 03E7	1604B62C 03E7
1604B622 000A	1604B628 03E7	1604B62E 03E7
1604B624 03E7	1604B62A 03E7	1604B630 03E7

Level up instantâneo

1604B612 FFFF		160 4B614 0(

Todas as armas

1028BDE4 0AFF	1028BE50 0AFF	1028BEBC 0A
1028BE08 0AFF	1028BE74 0AFF	1028BEE0 0A
1028BE2C 0AFF	1028BE98 0AFF	

Todos os itens

1028C000 0AFF	1028C0B4 0AFF	1028C0FC 0A
1028C06C 0AFF	1028C0D8 0AFF	

Todos os rings

1028DA70 0AFF	1028DBFC 0AFF	1028DD64 0A
1028DA94 0AFF	1028DC20 0AFF	1028DD88 0A
1028DAB8 0AFF	1028DC44 0AFF	1028DDAC 0A
1028DADC 0AFF	1028DC68 0AFF	1028DDD0 0A
1028DB00 0AFF	1028DC8C 0AFF	1028DDF4 0A
1028DB24 0AFF	1028DCB0 0AFF	1028DE18 0A
1028DB48 0AFF	1028DCD4 0AFF	1028DE3C 0A
1028DB6C 0AFF	1028DCF8 0AFF	1028DE60 0A
1028DB90 0AFF	1028DD1C 0AFF	1028DE84 0A
1028DBB4 0AFF	1028DD40 0AFF	1028DEA8 0A
1028DBD8 0AFF		

POCKET FIGHTER

MASTER CODE	F6000924 F
Tempo infinito	1603E2B0 9
HP infinito para jogador 1	1603E540 0
Luta no ar	1603E54E 0
SP máximo	1603E660 0
Diamantes máximos	1603E65A 0
	1603E65C 0

SOL DIVIDE

Master Code	F6004570 C
	B6002800 0
Enable code (você deve inserir)	D6006000 1
Invencibilidade para jogador 1	160C9F22 0
Invencibilidade para jogador 2	160C9FDA 0
HP infinito para P1	160C9ED0 0
	160C9ED4 0
HP infinito para P2	160C9E88 0
	160C9F8C 0
MP infinito para P1	160C9EE4 0
MP infinito Para P2	160C9F9C 0
Todas as magias para P1	160C9F2C 0
	160C9F30 0
	160C9F32 0
	160C9F34 0
	160C9F36 0
Todas as magias para P2	160C9FE4 0
	160C9FE8 0
	160C9FEA 0
	160C9FEC 0
	160C9FEE 0
Nível máximo de ataque para P1	160C8C7E 0
Nível máximo de ataque para P2	160C8C86 0

PLAYSTATION

NASCAR 50TH ANNIVERSARY SPECIAL EDITION

Atire paintballs

Pause o jogo e exiba a tela race statistics. Segure L1 + R1 + L2 + R2. O som de uma máquina confirmará a entrada do código. Retorne ao jogo e aperte ▲ para atirar paintballs nos outros carros.

Pinnacle Trading Cards car

Selecione exhibition mode. Ponha o cursor sobre o carro de Bobby Labonte na tela de seleção de carro, então segure X e aperte ↑, ↓.

EA Sports car

Selecione exhibition mode. Ponha o cursor sobre o carro de Kenny Wallace na tela de seleção de carro, então segure X e aperte ↑, ↓.

Turbo mode

Segure ○ e aperte ↑, ←, ↓, → na tela de opções. Uma opção nova, que aumenta os quadros de animação do jogo, aparecerá ao fundo da tela.

Waving driver

Selecione a visão em que o motorista e a direção estejam visíveis. Então, segure ▲ até o motorista fazer ondas.

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

Tilt's

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 2
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 3
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
• CONSERTOS
• TRANSCODIFICAÇÃO
• DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
• COMPONENTES E KITS
• CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
• PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
• TUDO VIA SEDEX
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES!
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

NINTENDO 64
MORTAL KOMBAT 4

Jogue com Kitana

Para jogar com a Kitana no MK4 do N64 com a ajuda do Game Shark, siga os procedimentos a seguir:
1- Entre com o código 800FE293 0010;
2- Comece um novo jogo e selecione qualquer personagem;
3- Na tela "ChooseYour Destiny", selecione uma das torres e imediatamente aperte todos os botões para evitar que o jogo dê close na torre. Se não fizer isso o jogo travará e você será obrigado a resetar.
4- Quando a luta começar, você estará jogando com a Kitana!!!

José Eustáquio dos Santos
Via E-mail

NINTENDO 64
F-ZERO X

Nível de dificuldade Master

Vença Jack, Queen, King, e Jocker Cups em todas os três níveis de dificuldade para ter acesso ao nível master de dificuldade.

X-Cup

Vença todas as quatro cups (inclusive Jocker) na dificuldade Expert e você abrirá uma quinta, especial, chamada X-cup. A X-cup é uma cup aleatória que criará seis novas pistas (X1-X6) cada vez que você joga. Você não pode ganhar marcas "X" neste circuito, mas está disponível em dificuldades diferentes.

Carros pequenos deformados

Na tela de seleção de carro, segura L, R, e os quatro botões C e você verá o carro encolher. Então você poderá jogar com carros menores!

Mudar cor dos veículos

Para mudar a cor de seu carro, simplesmente aperte o botão R durante a tela Car Customization. Note que há só algumas cores para cada veículo.

Jocker Cup

Vença a Jack, Queen e Kings cups em dificuldade Standard e outra cup, a Jocker Cup, com seis novas pistas se abrirá.

Rotacionar os carros

Se quiser ver seu carro de ângulos diferentes, na tela de Customization, aperte os botões C para girar o carro em todas as direções.

NINTENDO 64
MISSION: IMPOSSIBLE

Kid Mode

Na tela de seleção de nível pressione: ▼, ▲, R, Z. Você ouvirá Ethan confirmar. Os jogadores ficarão pequenos como crianças.

Turbo Mode

Para conseguir o "Turbo Mode", na tela de seleção de nível pressione: ▲, Z, ▲, Z, ▲ até ouvir Ethan dizer "Ah, that's better"!

Conheça oTime Infogrames

Depois de completar Mission: Impossible e "possible" espere os créditos acabarem. Você pode agora voltar à Embaixada e encontrar o time Mission Impossible (segundo). Fale com todas as pessoas (até sua barra de energia encher) e você terá uma animação bônus de Ethan.

Mini Rocket Launcher

Para adquirir o Mini Rocket Launcher, pressione L, ◀, ▶, ▼ na tela de seleção de nível. Isto lhe dará o mini rocket launcher e 30 rokets em níveis onde normalmente não poderia adquirir. NOTA: Se você fez o código corretamente Ethan dirá "There that's the better".

Pistola silenciada 7.65 com 30 rounds

Na tela de seleção de nível, pressione: ▲, L, ▶, ▲. Se você fez isto corretamente você ouvirá Ethan dizer, "Ah, that's the better".

Alto poder para a Pistola 9mm com 30 round

Na tela de seleção de nível, pressione: R, L, ▼, ▲. Se der certo, Ethan irá dizer, "Ah, that's the better".

Uzi com 30 rounds

Na tela de seleção de nível, pressione: ▶, ◀, ▼, R. Se fizer corretamente você ouvirá Ethan dizer, "Ah, that's the better".

PLAYSTATION
POCKET FIGHTER

Jogue com Gouki

Coloque o cursor sobre Ryu na tela de seleção de personagens e coloque para esquerda.

Jogue com Dan

Coloque o cursor sobre Ken na tela de seleção de personagens e coloque para direita.

Dracula X

-Nocturne in the moonlight-

"Aquele estranho esquife me parecia confortável para um merecido repouso. Confortável até demais, aliás. E logo percebi o porquê. E notei o erro que cometi ao jazir alí... Despertei em um lugar diferente e ao mesmo tempo familiar. Não mais estava no castelo de meu pai, mas na praça principal de um pequeno vilarejo. Caminhei, hesitante, procurando entender o que acontecia. Foi quando notei uma estranha aglomeração adiante. Aproximei-me, pé ante pé, da multidão. E, em meio às pessoas, eu a vi. Pregada na cruz, como uma redentora. Foi quando o turbilhão de memórias veio a tona. Aquela mulher morrera alí para mostrar-me o caminho certo. Para que eu não seguisse os mesmos passos de meu pai. Mas eu não poderia permitir que fizessem isso com ela. Não cruzaria meus braços, como meu pai fizera... E, empunhando minha espada, abri caminho por entre aqueles que a cercavam. Todavia, novamente não fui rápido o bastante. Como no pesadelo que me assombra por todas as noites. Apenas para me martirizar e ver, novamente, minha mãe queimar na fogueira da santa inquisição. Pela última vez, mamãe chamara meu nome. Contudo... Algo estava errado. Sua mensagem de paz e perdão aos homens que a queimaram tornara-se um brado de fúria e ódio contra a humanidade... Só então percebi que aquela não era minha mãe. E que aquilo tudo era uma farsa, almejando atrair-me para uma cilada. A Sucubbus vai ter de pagar por ter profanado a imagem de minha mãe. E o preço não será baixo..."

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

DRACULA X	
KONAMI	CD
RPG / PLATAFORMA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- Logo de início você será capaz de optar por jogar com Alucard, Richter ou Maria, sem a necessidade de se executar truques.
- Maria possui um grande panteão de músicas inéditas.

CONTRAS

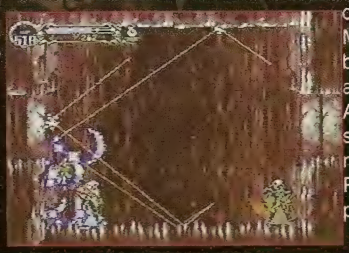
- Os gráficos perderam muito em relação à versão do Playstation. Alguns efeitos simplesmente desapareceram, enquanto outros sofreram uma tentativa de adaptação.

CLAS. FINAL 4.7

Apesar do atraso de quase um ano em relação à versão do Playstation, Dracula X: Nocturne in the Moonlight chega com chave de ouro no Sega Saturn. Para aqueles que desconhecem a magnífica aventura, vale a pena citar um pouco do Storyline que, sem dúvida alguma, é o melhor de toda a saga.

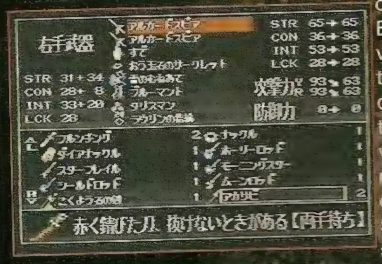
Quatro anos após a última batalha entre Richter Belmont, o mais recente membro do clã de caçadores de vampiros, os Belmont, e o empalador Conde Vlad Tepes, mais conhecido por Dracula, que ressuscita de cem em cem anos, trazendo consigo todo o seu reino de destruição e terror, em 1792, o caçador desaparece. Annet, sua esposa, que um dia estivera nas garras de Dracula, começa a se preocupar com o repentino desparecimento. Sua irmã, Maria, valendo-se de seus poderes sobre os cinco animais lendários, decide então retornar novamente ao castelo do senhor dos vampiros, Castlevania, seguindo rumores de que Richter estaria alí. Nisso ela conhece um homem estranho, de tez clara e cabelos prateados. Ele dizia estar em uma missão. A de destruir a ameaça que se aproximava da humanidade. E, sem saber, Maria se apaixonava pelo filho de Dracula, Alucard, que uma vez lutara ao lado de Trevor Belmont / Ralph C. Belmont para banir seu pai. Assim, ambos lutam, cada um com seu método, até chegarem à terrível conclusão de que aquele que tentava ressuscitar Dracula não era outro senão o próprio Richter Belmont, que se auto-proclamou senhor de Castlevania. Entre seus motivos, a incapacidade de conceber que seu destino fora selado ao vencer Dracula, e que todos os Belmont estão fadados a morrer passando por uma vida normal, mesmo após anos de treino e preparação. Em outras palavras, ele planeja trazer Dracula de volta para que, desta forma, ele possa travar uma luta eterna contra seu arquiinimigo, não terminando sua vida como um mero mortal, mas sim como o caçador de vampiros. Todavia, por trás de tudo isso, estava Shaft, o necromador supremo de Dracula, que usava Richter como fachada para seu terrível plano de trazer novamente seu senhor. Assim, começa uma nova batalha do necromante contra Alucard, Richter e Maria...

O episódio criado para Dracula X: Nocturne in the Moonlight / Castlevania X: Simphony of the Night, originalmente destinado a ser somente um interlúdio entre Castlevania X / Dracula X para Super Nintendo e Castlevania 64 / Dracula 64, para N64, cativou tantos adeptos à saga quanto os demais capítulos em si. A razão de tal sucesso? Ninguém sabe. Talvez pelo enredo maravilhosamente envolvente, talvez pela profundidade histórica e psicológica dos personagens (o lema de Alucard pode ser resumido, tomando-se as sábias palavras de Mark Hein-Hagen, criador de Vampire: The Masquerade, como nossas, a "Ser bom apesar de si mesmo")... Mas a única coisa que se sabe é que Alucard e seus aliados fizeram um sucesso tão explendoroso, que ganharam sua versão americana para Playstation e, agora, um ano depois, uma para Sega Saturn.



Um novo estilo de jogo...

A razão mais provável para o sucesso de Dracula X: NitM talvez seja a miscigenação de gêneros. Apesar de continuar o famoso game plataforma, como seus predecessores, este "interlúdio" une elementos consagrados de outros estilos.



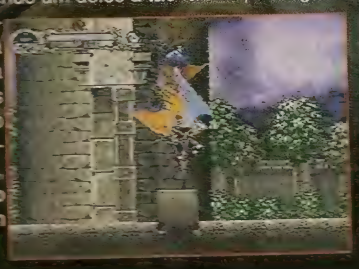
Em Nocturne in the Moonlight você encontra algumas características típicas de RPGs, além de traços de games de luta e tantos outros. Em outras palavras, somente o melhor dos melhores. Dos RPGs, pode-se encontrar as alterações de Status (como **Poison**, quando sua energia vai baixando gradualmente até que o Status simplesmente desapareça ou o item Serum / セィラム seja usado; **Stone**, que petrifica seu personagem e, apesar de não causar dano, qualquer ataque que o atinja nesta forma será tratado como critical, sendo removido somente com o item Hammer / ハンマー; e **Curse**, onde Alucard fica impedido de atacar, curando-se somente com o item Uncurse / アンカース ou mesmo com o passar do tempo), os atributos (dez mais importantes na verdade, contando-se Energia / Hit Points / **HP**, Pontos de Magia / Magic Points / **MP** e Corações / **Heart**. Os demais são Força / Strenght / **STR**, Constituição / Constitution / **CON**, Inteligência / Intellect / **INT**, Sorte / Lucky / **LCK**, Experiência / Experience / **EXP**, Dinheiro / Gold / **GOLD** e Nível / Level / **LEVEL**) a tonelada de itens (entre cura, recuperação de Status e outros), armaduras (**Armors**, cada uma com sua peculiaridade), elmos (**Helmets**, como as armaduras) e armas diversas (espadas, cajados, etc). Sem contar que, com o toque de RPG, Alucard deixou de ser simplesmente mais um personagem estático de Castlevania, tendo suas próprias caracterísicas e a incrível capacidade de evoluir. Sem mencionar que a alta quantidade de armas e itens valorizava em muito o quesito exploração, instigando o jogador a procurar em cada canto por passagens secretas ou destruir cada inimigo até conseguir os dois itens que, por ventura, ele possua. Nesse apecto (excetuando, claro, o caráter evolutivo), Dracula X lembra bastante um grande sucesso do 16-bit da Nintendo, Super Metroid / Metroid III, onde a heroína Samus precisava de certo item, arma ou habilidade acoplada à sua armadura para poder transpor alguns desafios. Aliás, pode-se dizer que o título se encaixaria muito mais como uma seqüência de Metroid que de Castlevania!

Dos fighting games, saíram os comandos mirabolantes para se executar os feitiços e magias de Alucard, as invocações de Maria ou mesmo os especiais de Richter, indo desde seqüências simples como ↑↓↘→+ Ataque até o complexo (e que "quase" nunca sai...) ←→↘↓↙←→+ Ataque. Isso, além de adicionar mais diversão e desafio ao game, faz com que sangue novo (trocadilho infame, não acha?) corra nas veias do estilo plataforma.

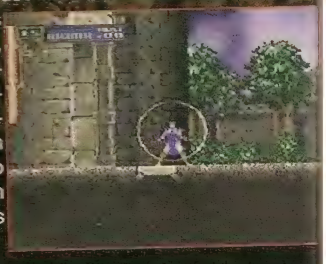
Sob a luz das luas de Saturn

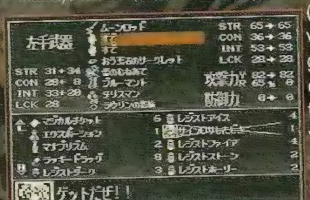
Um grande sucesso teria de expandir seus domínios. Foi pensando nisso que a Konami resolveu criar a versão para Sega Saturn. Todavia, devido aos contrastes existentes entre as duas plataformas, alguns pontos ficaram um tanto diferentes entre as versões. Mas, como de costume, existem os prós e contras. Vamos por partes.

O próprio game em si sofrera algumas alterações. Dois novos estágios foram adicionados, sendo um deles a tão falada passagem existente logo na entrada do castelo, sob o alçapão, chamada Secret Garden, onde você terá a oportunidade de enfrentar novos inimigos e até mesmo um novo chefe. O outro, também possuidor de novos oponentes e itens, é uma espécie de calabouço onde as almas daqueles que um dia foram torturados por Vlad vagam, batizado de Cursed Prison. Isso para ambos os castelos (àqueles que desconhecem: após vencer Richter, Alucard terá a oportunidade de ir atrás de Shaft no castelo invertido). Além disso, novas armas (como a Holy Banisher, uma versão melhorada da Holy Sword), novos tipos de arma (adagas, que possuem uma recuperação incrivelmente rápida, e as lanças com poder de ataque alto), capas (o Robe of Nijiiro, por exemplo, sem coloração definida, que muda constantemente de cor), amuletos (o Kashi Card), itens (como a fotografia de Alucard) e até mesmo Key Items (como a God's Boots, que permite a você correr com Alucard), novos inimigos (principalmente nos novos estágios), sem mencionar a presença dos familiares Sprite (a Faerie com roupinha verde) e do "Hana Akuma" (o outro demônio, com capacete de viking e um cabeção, cuja tradução seria algo como "Demônio Planta"...). Quanto ao Storyline, aparentemente somente um ponto se alterara, durante o final do primeiro castelo. Antes de entregar os Holy Glasses a Alucard, Maria desafia-o para testar o poder do filho de Dracula. Esse episódio também serve como uma espécie de "tapa-buraco" para o enredo. Afinal de contas, no Playstation a bela jovem de cabelos dourados não dava nenhum sinal de seu poder e, dessa forma, era difícil imaginar como ela sempre estava um passo adiante de Alucard...

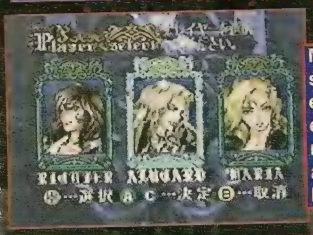


A maior diferença entre as duas versões é a possibilidade de, na versão do Saturn, logo de início, selecionar-se entre três personagens para desvendar os mistérios do castelo Castlevania. Um deles, o protagonista do game do Playstation, Alucard, o único com atributos, equipamentos, relíquias



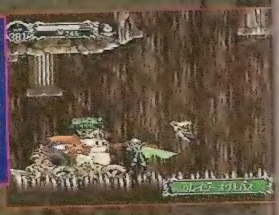


Muitos dos efeitos contidos na versão do Playstation, como as transparências, praticamente desapareceram no Saturn. Os Zooms também foram bastante prejudicados. Você consegue ler esta mensagem?



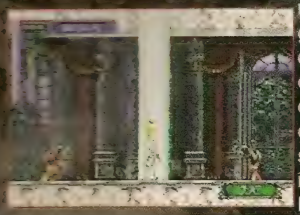
Mas nem tudo fora perdido! A versão do Saturn, além de possuir dois estágios inéditos (Haunted Dungeon e Cursed Garden), adiciona ao arsenal as Adagas / Daggers, sem contar a possibilidade de se jogar com Richter e Maria desde o início!

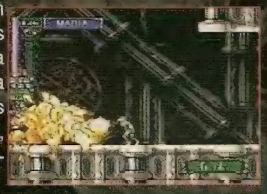
Quando muitos sprites surgem na tela, o velho e ruim Slowdown aparece notavelmente, principalmente quando inimigos poligonais, como o Magic Book, se unem a Sprites comuns. Mesmo com seu 1Mega RAM, a versão de Playstation vence...



A Mist, apesar de mais rápida (mais até que o morcego, mas ainda gastando muito MP), agora recebera um acabamento gráfico muito ruim. A granulação é imensa...

e armas mutáveis, além da grande vantagem da evolução. O segundo deles é Richter, também acessível na versão original, mas através de truques. Apesar de possuir golpes fortes (na verdade, a maioria dos oponentes morre com um único golpe dele) e poderes destruidores (todas as armas secundárias, como o crucifixo por exemplo, que ele agarra, liberam seu poder total em suas mãos), Richter não pode evoluir, obrigando àqueles que optarem por ele a contentar-se com os itens de recarga de energia. Em outras palavras, Richter é o personagem que mais o fará recordar-se dos games convencionais da série. O terceiro personagem é Maria, irmã menor de Anett e cunhada de Richter. Seu poder sobre os cinco animais sagrados é incrível, permitindo a ela recarregar seu medidor de energia, disparar poderosas rajadas de energia concentrada (alguém aí ouviu falar em Lei Gun? Ou seria Megaman?), ou mesmo conjurar animais, como dragões, corujas e tantos outros. Apesar de, como Richter, ela não possuir o atributo experiência e nem poder equipar armas (mas suas armas secundárias são utilizadas de uma forma diferente de Alucard, assemelhando-se a Trevor) ou quaisquer outros apetrechos (entenda-se: armaduras, acessórios...), Maria pode desferir ótimos chutes e voadoras...



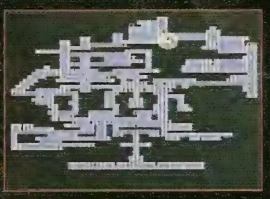


Em se tratando de termos gráficos, por unanimidade a versão do Playstation é, e muito, superior. Vários dos efeitos presentes no original foram perdidos, enquanto outros sofreram uma tentativa frustrada de adaptação que, no geral, acabou em tragédia total. Um bom exemplo entre os primeiros supracitados é o efeito de brilho, presente no especial da Holy Sword e em tantos outros golpes e locais. Em seu lugar, surgiram uns traços / linhas / sei-lá-o-que brancos, sem o menor toque especial. Traduzindo: o brilho simplesmente desapareceu da face da Romênia (do game, claro...). Como exemplar do segundo, está o efeito de transparência, substituído por estranhos (para não dizer horríveis) gráficos quadrados. Logo de início, durante o prólogo de Dracula X, onde você tem sob seu comando Richter, isto é perceptível. Assim que a cena da destruição de Dracula se transforma em uma fotografia, o "defeito" criado para entrar no lugar das chamas que a queimam é repugnante. Em especial para aqueles que tiveram a oportunidade de presenciar o do Playstation. Isso sem mencionar a baixa resolução destes substitutos, tornando-se mais evidentes ao se receber a Mist (Névoa), ao soltar a Spirit Ball / Tetra Spirit, ou após observar as (diga-se de passagem, escassas) nuvens do céu no Background da Royal Chapel. O pior de tudo isso é perceber que o alto grau de serrilhamento está presente em praticamente todos os demais gráficos, desde as sombras de Alucard (onde estas MENOS aparecem) até a aura que cerca o filho de Dracula ou as letras que surgem na tela (a mensagem "You got a Item", apesar de apresentar-se em caracteres romanos, está quase ilegível com a baixa resolução dos gráficos). Mas nem tudo são trevas. A versão saturniana é, graficamente falando, mais condizente ao enredo e aos artworks originais. Richter, por exemplo, durante sua batalha contra Alucard, mostra-se devidamente vestido como na ilustração, de casaca azul, com mangas, cabelo comprido e luvas de couro, diferenciando-se de quando ele lutara contra Dracula pela última vez, como no prólogo. Além disso, fora criado todo um panteão de quadros de animação para os novos oponentes e para Maria, além dos cenários para os novos estágios.

Outro problema que todos esperávamos ter sido sanado (devido à fama do console da Sega em criar games em 2D com uma velocidade incrível e Sprites praticamente perfeitos) eram os quase imperceptíveis Slowdowns presentes na versão de PS. Entretanto, ao invés de reduzidos, estes SIMPLESMENTE AUMENTARAM. Agora a lentidão tornou-se tão evidente que algumas vezes você se sentirá assistindo um filme em câmera lenta, principalmente quando existirem muitos sprites na tela. Isso, somado a drástica perda de quadros de animação (reparando no próprio corte da Alucard Sword é possível notar que existem somente dois frames, comparado aos quatro da versão de Playstation).

Em termos sonoros, a versão de Saturn leva certa vantagem. Apesar de ter perdido os ruídos do morcego (aliás, como diabos chamam-se estes ruídos? Rugidos? Latidos? Squeaks?), várias "novas" músicas foram adicionadas, principalmente para Maria. Sim, além de ser uma personagem extra, ela possui também suas próprias músicas que, sem dúvida alguma, são as melhores do game. OK, elas não são exatamente novas. Na verdade são remixações de antigas trilhas presentes nos demais Castlevanias, mas todas com um ótimo trabalho e acabamento. Assim, não se assuste ao encontrar, logo no primeiro estágio, um dance da melhor qualidade e bastante familiar. O mesmo para um jazz, blues ou qualquer outro que encontrar.

A jogabilidade manteve-se eficiente mas recebeu um ponto positivo e um negativo. Primeiro o negativo (sim, somos pessimistas...): tornou-se mais complicado acessar-se o mapa. Primeiro é necessário que se acesse a tela de Status para, então, pressionar-se L e chagar até o mapa (que falta faz um botão SELECT...). Apesar de não ser exatamente complicado (o já citado Super Metroid / Metroid III utilizava-se desse método para se acessar o mapa), o problema é o loadtime, muito demorado. Aliás, este é uma constante em todo o jogo. Após a passagem de algumas salas (principalmente de uma comum para uma com algum chefe) e de algumas áreas para outras, a maçante mensagem NOW LOADING aparece...



Finalizando...

Dracula X: Nocturne in the Moonlight, apesar de perder em certos pontos para a versão de Playstation, é um ótimo game para Saturn. Em outras palavras, se você tiver um PS e um SAT, e procura por gráficos bem trabalhados, prefira a versão original. Se desejar um enredo mais completo e novas oportunidades para explorar Castlevania, fique com a de Saturn. Uma das atitudes que não conseguimos entender é o não uso do cartucho de RAM do 32-bit da Sega. Caso a Konami tivesse utilizado-se do cartucho de RAM de 4 Mega da Sega, sem dúvida alguma o resultado seria milhares de vezes melhor. Ah, e antes que esqueçamos, a possibilidade deste game ser lançado em versão americana é MUITO, mas MUITO remota. Nenhuma produtora se interessou, até hoje, em trazer games da Konami japonesa para os States. E não vai ser agora, com a Sega of America passando por maus bocados, que isso vai acontecer. Ah, e antes que esqueçamos, se você tiver um computador com CD-ROM, dê uma olhadinha na pasta OMAKE contida no CD de Dracula X: Nocturne in the Moonlight. Lá você encontrará as ótimas Art Works de Ayame Kojima. São os mesmos trabalhos contidos no livrinho de Art Works contido na versão japonesa de Dracula X: NoiT para Playstation. Todavia, a pequena história introdutória simplesmente desapareceu. De qualquer forma, como já dito, Dracula X é um ótimo game para Saturn. Ponto para a Konami!

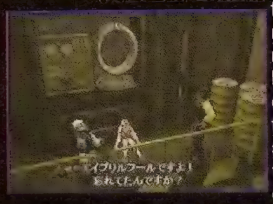
DEEP FEAR

"Finalmente consigo entrar na sala, utilizando-me do Keycard que Mooky me devolvera. Segundo o mapa que possuo este é somente um corredor, mas quem sabe o que pode haver em um simples corredor? Bem, eu posso. Além da escuridão, algo que faz barulho. E muito. Após os tiros que tive de disparar alguma coisa começaou a gritar. Não era humano, estava claro. Na verdade parecia um macaco ou um chimpanzé. Mas não é má idéia verificar. Afinal, ainda não havia encontrado a DrWiseberg. Não que eu achasse que os ruídos eram emitidos pela doutora, longe disso... Mas é função da ERS vasculhar tudo. Consegui avistar ao fim do local alguém caído, apesar da quase ausência de luz. Mas qual não foi a minha surpresa ao observar sua face... Stella? Seria aquela minha amada Stella?

Enquanto a Sega of America concentra todos os seus esforços, atenções e esperanças no Sega Dreamcast, a Sega of Japan está a todo vapor, apostando em ótimos lançamentos para seu fiel mercado. E Deep Fear (do inglês, "*Temor Profundo*") não é exceção. De naipe elevadíssimo, o game pode ser consagrado com o título de "melhor clone de Resident Evil / Bio Hazard já criado", mesmo tendo adversários à altura, como Enigma e Overblood (ambos do console de 32-bit da concorrete Sony).

Deep Fear possui quase todos os aspectos necessários pra um título de sucesso. Um bom enredo, gráficos medianos, som de primeira qualidade, além de desafio e diversão na dosagem certa. Mas vamos por partes.

O enredo é uma das melhores qualidades de DF. O cenário é um futuro bastante próximo, em uma base submarina a mil léguas (cerca de trezentros metros), chamada de Big Table (Grande Mesa). Pertencente à marinha americana e dividida em diversos setores / áreas, a BT já foi considerada um dos maiores projetos submarinos já elaborados pelo homem, uma vez que não seria somente um ponto militar estratégico, mas também um centro de pesquisas marinhas e médicas completo e, o mais impressionante de tudo: uma colônia para mais de cem pessoas.



Você é John Mayor (João Prefeito? Isso lá é nome?), instrutor de salva-vidas e atual integrante da ERS (**E**mergency **R**escue **S**ervices), o grupo de salvamento da Big Table. Ex-membro da SEALS (as forças especiais da marinha americana, uma espécie de elite dos fuzileiros navais) a quase dois anos, John é chamado, num primeiro de abril, para uma missão aparentemente simples, que envolvia a perda de contato com uma das áreas restritas da base, a NAV Area, ocupada pela marinha. Mas o que começara como um caso comum de salvamento, terminou na descoberta de homens, mulheres e até mesmo animais que, infectados por um vírus desconhecido, transformavam-se em terríveis criaturas assassinas. E o pior: todos aqueles atacados por elas eram infectados (hmmm... Alguém aí falou em G-Virus?). A maior suspeita é que o vírus tenha sido trazido juntamente com a cápsula que fora trazida com um foguete recolhido pelos militares com o submarino Sea Fox e trazida para a Big Table para maiores estudos. Ainda na NAV Area, John resgata a Dr. Wiseberg, pesquisadora do grupo da Medical-I Area, que o faz lembrar de um amor a muito perdido, chamdado Stella... Mas John não tem tempo para isso. Antes mesmo que se possa fazer algo, o Sea Fox é dominado pelas criaturas, concretizando as suspeitas. Um míssil é disparado contra a Air Unit Area (área encarregada da produção de oxigênio para a base) e, para evitar que os demais sejam disparados, o chefe da ERS deve se arriscar novamente.

E assim a história se desenrola, passando por todas as instalações da Big Table e por perigos inimagináveis.

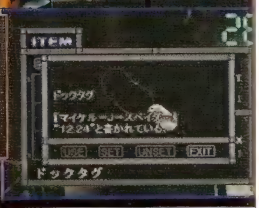
Em termos gráficos, é inevitável a comparação com Resident Evil. DF lembra muito o Survival Horror da Capcom, com cenário pré-texturizados e personagens poligonais. Apesar das limitações "poligônicas" do Saturn, a Sega conseguira burlar boa parte delas e criara um trabalho muito semelhante ao dado à versão de Resident Evil para console. Existem várias e várias seqüências em CG, mas em uma resolução baixa e com movimentação MUITO artificial (resultado do não uso do sistema de Motion Capture, onde se capturam movimentos de atores reais, como fora o caso de Resident Evil). As músicas, apesar de raras uma vez que os excelentes efeitos sonoros (que também lembram muito o hit da Capcom) são os predominantes, possuem arranjos simples e bonitos, fazendo o jogador entrar no clima de suspense.

Os combates são bastante semelhantes à RE, com muito sangue, armas e tudo mais. O sistema é simples, consistindo em sacar a arma com R (como em Flashback) e atirar com C. Mas não pense que DF não passa de uma cópia barata com um novo Storyline. Além dos cômodos comuns da Big Table, você se verá dentro de câmaras completamente inundadas (o que adiciona um novo atributo ao seu personagem, o Air), de salas repletas de gases venenosos ou mesmo em locais a ponto de explodir. Isso adiciona ao game uma dinâmica e uma diversão muito maior.

E por falar em armas, elas também são bastante variadas. Você pode carregar duas comuns (a GLOCK e o lança-arpões) e uma especial (uma submetralhadora ou uma shotgun). As balas são limitadas, mas recarregáveis em armários de armas, locais onde é possível trocar-se a arma especial também. Existem também munições em alguns locais, que aumentam o número máximo de balas da arma específica.

Finalizando, Deep Fear é um dos melhores games já lançados para o Sega Saturn. E, enquanto Resident Evil 2 não dá as caras no console, esta é a melhor opção. Ponto para a Sega!

Sempre preste atenção nos mínimos detalhes. Mesmo itens que pareçam sem a menor importância podem esconder senhas ou códigos. Isso também vale para os cenários, onde os itens não são mais poligonais em um cenário pre-texturizado, mas sim mesclados a ele.



Cerca de 70% do game é narrado em inglês legendado em japonês. Apesar disso, descrições de itens e outros continuam em japonês. Mas é uma mão na roda para aqueles que boiam em japonês mas manjam bem o inglês

Além de estar explorando os vastos mapas da base Big Table, não espere muito por locais exatamente secos. Você será obrigado a passar por várias salas inundadas, onde podem haver inimigos.

Existem locais com caixas de primeiros socorros. Lá você pode conseguir ilimitados sprays de cura, mas somente oito podem ser carregados por vez. E, além da energia, outra preocupação será o Air, o ar de seu personagem, que pode matá-lo. Use granadas de ar (30 de Air) quando necessário.

FICHA TÉCNICA

DEEP FEAR

SEGA | CD

ADVENTURE | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO

SOM

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

DIVERSÃO

PRÓS

- Gráficos muito bons, apesar de bastante granulados
- Um ótimo enredo, com toques de suspense, romance, terror e tudo mais que os amantes de bons Storylines poderiam querer

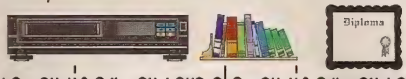
CONTRAS

- As CGs, apesar de abundantes, são todas em baixa resolução, o que prejudica muito a qualidade gráfica
- A movimentação dos personagens poderia ser muito melhor caso usassem o Motion Capture

CLAS 4

VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender



Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser

TODOS APRENDEM INFORMÁTICA COM AS VÍDEO AULAS MPO

BÁSICO – INTERMEDIÁRIO – AVANÇADO

SÃO 10 ANOS DE EXPERIÊNCIA E SUCESSO

Cada vídeo aula é preparada com as instruções e informações necessárias para você aprender informática sozinho.

Preço de cada fita : R$ 29.00 **Nível : B = Básico, I = Intermediário e A = Avançado**

Lançamentos

Ref	Título	N	F
5192	Word 97	B	1
5193	Word 97	I	1
5195	Excel 97	B	1
5196	Access 97	B	1
5197	Power Point	B	1
5198	Integração Office 97	B	1
5600	Office Pro 97	B	5
5199	Corel Draw 7.0	A	1
5201	Access 97	I	1
2577	Access 97	A	1
5194	Word	A	1
5602	Director 5.0	B	1

Sistemas Operacionais

Ref	Título	N	F
5082	Windows 95	B	1
5085	Windows 95	I	1
5088	Windows 95	A	1
5054	Windows nt	B	1

Proj. 3D e Engenharia

Ref	Título	N	F
5111	Auto Cad R 13	A	5
5104	3D Studio 4.0	B	1
5119	3D Studio 4.0	I	1

Banco de Dados

Ref	Título	N	F
5108	Access 7.0	B	1
5087	Access 7.0	I	1

Editores de texto

Ref	Título	N	F
5091	Word 7.0	B	1
5110	Word 7.0	I	1

Diversos para escritório

Ref	Título	N	F
5095	Power Point 7.0	B	1
5128	Power Point 7.0	I	1
5103	Schedule 7.0	B	1
5059	Office	B	5
5075	Office	I	5
5096	Office 95	B	4
5130	Office 95 Pro	B	5

Editoração Eletrônica

Ref	Título	N	F
5092	Corel Draw 6.0	B	1
5101	Corel Draw 6.0	I	1
5102	Corel Draw 6.0	A	1
5105	Corel Photo Paint	B	1
5093	Photoshop 3.0	B	1
5109	Photoshop 3.0	I	1
5183	Photoshop 4.0	B	1
5186	Photoshop 4.0	I	1
5100	Scanners e Tratamento de imagens	B	1
5124	Page Maker 6.0	B	1
5125	Page Maker 6.0	I	1
5122	Page Maker 6.0 para Mac	B	1
5188	Page Maker 6.5	B	1
5190	Page Maker 6.5	I	1
5189	Corel Draw 7.0	B	1
5191	Corel Draw	I	1

Iniciantes

N=Nível - F=Fitas

Ref	Título	N	F
5094	Introd. Informática e Multimídia	B	1
5083	Instalando Kit Multimídia	B	1
5171	Como Navegar na Internet	B	1
5118	Navegando na Internet	I	1

Planilhas Eletrônicas

Ref	Título	N	F
5090	Excel 7.0	B	1
5129	Excel 7.0	I	1
5185	Excel 7.0	A	1
5077	Lotus 123	B	1

Programação

Ref	Título	N	F
5045	Visual Basic	B	1
5052	Visual Basic	I	1
5053	Visual Basic	A	1
5060	Visual Basic	A	1
5063	Visual Basic	B	1
5079	Visual Basic	B	1
5106	Visual Basic 4.0	B	1
5179	Visual Basic 4.0	A	2
5181	Visual Basic 4.0	B	2
5107	Director 4.0	B	1
5127	Delphi	A	2
5132	Delphi	B	3

Instruções Gerais - Você tem três opções de pagamento:
1) Em cheque - Enviar cheque nominal e cruzado à Editora Escala Ltda., junto com o cupom.
2) Cartão de Crédito - Preencher o cupom com o nº do cartão, validade e assinatura do titular do cartão.
3) Depósito Bancário - Efetuar o depósito no Banco Itaú, Agência 0466, C/C 53455-9 a favor de Editora Escala Ltda., enviar cópia do comprovante bancário anexo ao cupom.
Taxa de remessa: R$ 5,00 (menos para Roraima onde a taxa é de R$ 15,00).

Peça já: Preencha este cupom ou faça cópia em papel avulso com os dados abaixo e remeta para:

Editora Escala Ltda.
Rua 24 de Maio, 207 - Conj. 111 - Centro
São Paulo - SP - CEP: 01041-001

Referência	Quantidade	Preço Total

Nome Completo:

Nº do cartão: Validade: CPF:

Endereço:

Bairro: Cidade: Estado:

CEP: DDD: Tel.:

Assinatura:

☐ Cartão de Crédito do Banco_____
☐ Depósito Bancário (mandar comprovante)
☐ Cheque Nominal

Sub-total	
Taxa de Remessa	R$ 5,00*
Total	

(*) Exceto Roraima

Favor preencher com letra legível sem abreviações - Para maiores informações ligue para: (011) 220-4041 ou pelo nosso Fax: (011) 223-9637

Estamos chegando ao final de nossa seqüência de matérias explicativas de Grandia. Mas ainda faltam alguns tópicos a serem vistos. Nesta edição, você confere o início do 5º e último capítulo, abrangendo as operações básicas do game. São 2 tópicos (ou quase isso) nesta edição e outros 3 para a próxima. Na edição passada, prometemos mostrar Grandia Digital Museum, mas por falta de espaço (deu pra notar, né?), tivemos que deixar pra próxima. Mas não se preocupe que vai estar tudo lá, sem falta.

CAPÍTULO 5:

Operações Básicas

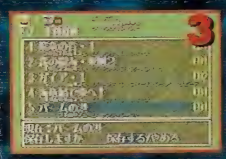
1. SAVE POINTS

Os RPGs têm como tradição o fato de serem jogos muito longos, levando-se horas e horas para se chegar até o fim, e com Grandia não é diferente. O recurso para resolver este problema (é claro que você não vai ficar jogando 50 horas sem parar, vai?) há o famoso recurso "Save". Em primeiro lugar, para salvar o seu progresso, é necessário ter espaço livre suficiente na memória interna de seu Saturn ou então um cartucho de RAM (não aquele de 1 Mega da SNK ou de 4 Mega da Sega, estes servem para rodar outros jogos e não para armazenar dados de Save; o cart certo é um de 8 Mega lançado pela própria Sega para esta finalidade, expandir a curta memória interna para Save do Saturn, que é de apenas 512 Kbytes). Cada jogo salvo de Grandia ocupa 48 Kbytes e é possível salvar até 5 jogos, mas você só poderá usar estes 5 espaços se tiver memória livre suficiente. O segundo passo para salvar o seu progresso é achar um Save Point (representado na imagem 1). Ele pode ser encontrado em muitos lugares do game, principalmente em Dungeons. Achando um destes, basta ficar sobre ele com seu personagem principal e então apertar o botão C. Isso vai trazer um menu com algumas opções (imagem 2), confira-as a seguir (na ordem, de cima para baixo):

セーブ ..... Save
回復 ..... Recovery
ヒント ..... Hint
やめる ..... Exit

Para que servem estas opções? As explicaremos agora.

• Save: escolhendo esta opção, virá uma tela com todos os jogos já salvos (imagem 3). Há dois ícones no topo da tela para você alternar entre memória interna (esquerda) ou cartucho de RAM (direita), que é onde você vai salvar o seu progresso. À direita destes dois ícones estão as características do seu jogo atual (tempo e personagens que estão no seu grupo). Na janela maior, logo abaixo, estão os 5 slots para salvar o seu progresso com os respectivos jogos já salvos (se você já usou o Save anteriormente). Em cada um destes slots estão indicados os dados do jogo salvo (se nada estiver indicado o slot está livre): ao lado do número do slot está o local em que o jogo foi salvo, abaixo está o tempo de jogo seguido pelos personagens que estão no grupo e na extrema direita está o CD em que o jogo foi salvo. A janela inferior, a menor, serve apenas para confirmar a sua escolha. Para salvar o seu progresso então, você deverá escolher entre memória interna ou cart de RAM, depois, com o botão C, um dos 5 slots no qual o seu jogo salvo vai ficar guardado e finalmente confirmar a sua escolha na janela inferior com o botão C (opção da esquerda para confirmar e da direita para cancelar). Tenha atenção especial na hora de escolher o slot para não salvar por cima de um outro jogo acidentalmente. Depois disso você poderá parar de jogar e quando quiser basta escolher a segunda opção no menu principal e então o slot no qual seu jogo foi salvo para carregá-lo e continuar de onde parou.



• Recovery: esta opção é tudo o que você vai querer nos momentos mais difíceis. Escolhendo Recovery, todos os personagens de seu grupo serão totalmente curados. Eles terão seus HPs, SPs e MPs dos três níveis totalmente recuperados e também quaisquer Status fixos que neles estejam serão curados. Nenhum som ou efeito visual indica esta cura, mas ao escolher a opção Recovery pode ter a certeza de que seus personagens estarão aliviados.

• Hint: esta opção não está presente em todos os Save Points, mas é constante até a metade do jogo. A opção Hint dá algumas dicas de jogo ou explicações sobre alguns tópicos. Como tudo está em japonês, esta opção não vai lhe interessar muito caso você não tenha conhecimento do idioma. Mas também não tem problema, pois a maioria das dicas ou explicações encontradas na opção Hint de cada Save Point já foram publicadas em nossas matérias anteriores de Grandia.

• Exit: bom, esta dispensa maiores detalhes, mas caso você já não tenha imaginado a função desta opção, ela serve para sair do menu de Save Point.

Além dos Save Points, você também vai encontrar os Inns, que têm algumas funções de um Save Point. Nos Inns você pode salvar o seu progresso ou então jantar e dormir para curar seus personagens.

2. SHOPS

Se você está imaginando até agora o que fazer com o seu dinheiro em Grandia, chegou o tópico que vai clarear suas idéias. Como em todo RPG que se preze não poderiam faltar os shops, e é neles que você vai fazer suas compras e também vender seus itens desnecessários. Os shops são encontrados nas cidades, mas nem todas têm um.

Dentro de cada shop (imagem 1) você vai encontrar alguns ícones pelos quais você vai realizar suas compras (em alguns shops você encontra também o ícone do baú, o qual você verá com detalhes no próximo tópico; o ícone de Magic pode não ser encontrado em todos os shops). Para você realizar uma compra ou apenas uma consulta, basta ficar em frente ao ícone desejado e apertar o botão C. Vejamos agora para que serve cada um destes ícones:

-Com este ícone você acessa o menu com as armas disponíveis para venda (imagem 2). Você terá dois ícones na parte de cima da tela: 買 (Buy) e やめる (Exit). A primeira lhe dá acesso ao inventário de armas disponíveis para venda, já a segunda opção sai do menu de venda de armas (coisa que você pode fazer simplesmente apertando o botão B). Confira a sua quantia de dinheiro no topo da tela ao ce

tro. Ao escolher a primeira opção, seu cursor será levado para a janela maior, logo abaixo, onde estão as armas disponíveis para venda. Aqui estão indicados o ícone da arma, seu nome em japonês e o seu respectivo valor. A janela mais fina, abaixo da maior, indica as características (em japonês) da arma com a qual você está com o cursor sobre. Como estas modificações de habilidades estão em japonês (e em Kanji ainda por cima), vejamos as traduções antes de qualquer progresso:

Kanji ..... Hiragana ..... Inglês
攻撃 ..... こうげき ..... ATTACK
防御 ..... ぼうぎょ ..... DEFENSE
行動 ..... こうどう ..... AGILITY
移動 ..... いどう ..... MOVE

Olhando novamente na imagem número 2, veremos que o cursor está sobre a arma "Kataribe's Cane" (que custa 2600G) e que na janela mais fina está indicado o seu poder: ATTACK +22.

Sem perder o fio da meada, continuemos então. Na parte inferior da tela temos os personagens que estão no seu grupo. Cada um está representado pelo seu rosto com o nome na parte superior e a quantidade de itens que ele carrega no momento na parte inferior (lembrando que cada personagem pode carregar um máximo de 12 itens). Mas não é só, se você mover o seu cursor pelas armas disponíveis, você verá que aparecem algumas setas em posições e cores diferentes no quadro de alguns personagens. Estas setas indicam as modificações que a arma selecionada fará no personagem. Setas amarelas apontando para cima (▲) indicam alterações positivas, já as setas azuis apontando para baixo (▼) indicam alterações negativas. Se não houver nenhuma seta, o equipamento não traz alterações (ou o equipamento é o mesmo ou tem os mesmos valores). Note ainda que as setas aparecem em locais diferentes na janela do personagem dependendo da habilidade alterada. Se a seta aparecer sobre a letra "I" da palavra ITEM no quadro do personagem, a habilidade alterada é ATTACK, se a seta aparecer sobre a letra "T", a habilidade alterada é DEFENSE, já sobre a letra "E", altera-se a habilidade AGILITY e, finalmente, com a seta sobre a letra "M", temos alteração na habilidade MOVE. Pra não perder o costume, aí vai mais uma tabela de referência rápida para o esquema mencionado acima:

I ..... ATTACK
T ..... DEFENSE
E ..... AGILITY
M ..... MOVE

Agora que você já sabe qual arma você vai escolher para comprar, digamos que você tenha confirmado a escolha com o botão C estando seu cursor sobre a arma desejada, você será mandado para uma outra tela (imagem 3). Aqui você estará com o seu cursor na parte superior da tela, onde se encontram 3 ícones. Vejamos então para que serve cada um.

装 - 装備 (Equipment): escolhendo esta opção você compra a arma e já equipa diretamente no personagem escolhido. Basta selecionar o ícone de Equipment no topo da tela e então o personagem que será equipado com a nova arma (lembre-se que cada personagem pode equipar-se com diferentes tipos de armas). A janela mais fina, que aparece sobre os personagens, indicará qual o equipamento atual do personagem que você está com o cursor sobre (à esquerda da janela) e o equipamento que você vai comprar (à direita), já com o preço. Você pode ainda, antes de confirmar a compra, conferir em números as alterações que o equipamento inflingirá em seu personagem (basta olhar nas características abaixo da ilustração do personagem). O equipamento antigo ficará no inventário de itens do personagem, portanto ele deverá ter no máximo 11 itens, ou seja, 1 espaço livre, antes de comprar um equipamento com esta opção.

下 - 下取り (Trade-In): com esta opção você compra a arma selecionada, já deixando-a equipada no personagem e ao mesmo tempo vendendo a arma que estava equipada anteriormente, ou seja, é uma compra a base de troca. Para isso, selecione o ícone de Trade-In no topo da tela e então o personagem que terá seu equipamento atual vendido e será equipado com o novo. A janela mais fina se dividirá em duas partes: na esquerda você confere o novo equipamento que está comprando (para já deixar equipado no personagem) e seu respectivo preço, já na direita, você verá o equipamento atual do personagem juntamente com o preço que será pago por ele. Confira ainda as alterações que o novo equipamento vai causar em seu personagem na janela abaixo de sua ilustração. A opção Trade-In é duplamente vantajosa: primeiro porque você pode comprar um equipamento sem estar com dinheiro suficiente para pagar o seu valor, já que é uma compra a base de troca, e segundo porque o equipamento antigo é vendido e não ocupa mais espaço no inventário de seu personagem, ou seja, não é necessário ter espaço livre para comprar com esta opção.

商 - 買う (Buy): esta opção serve simplesmente para comprar um novo equipamento e deixá-lo no inventário de itens de um personagem. É só selecionar o ícone de Buy no topo da tela e então o personagem que ficará com o item selecionado em seu inventário. Lembre-se que o personagem não será equipado com o item, ele apenas ficará em seu inventário. Isso significa duas coisas: que o personagem deverá ter pelo menos 1 espaço disponível em seu inventário para comprar com esta opção, e que você vai ficar com o novo equipamento guardado, podendo equipá-lo em uma outra situação.

Agora que você já conhece todas as opções para compras de armas, vejamos então o próximo ícone de compra.

-Com este ícone você acessa o menu para compra de equipamentos de defesa (armor, shields, shoes e helmets). Basicamente, tudo o que foi dito para o ícone anterior (para compra de armas) é válido também para este (menus, opções, janelas, todos têm a mesma função), apenas ressalta-se que desta vez você estará comprando equipamentos de defesa.

-A partir deste ícone você poderá comprar itens para os seus personagens. Escolhendo-o, você será levado para uma tela (imagem 4) semelhante à primeira tela vista no ícone para compra de armas, a única diferença é que na janela maior estarão listados os itens e acessórios (é, é nesta opção que você poderá comprar os acessórios) disponíveis para venda. Para comprar um item, basta selecionar o ícone de Buy no topo da tela, depois o item que você deseja possuir e então o personagem que ficará com este em seu inventário (não se esqueça que ele deve ter pelo menos 1 espaço livre). Caso você queira comprar acessórios, as regras são as mesmas para compra de armas e equipamentos de defesa.

-Com este ícone é que você vai comprar os elementos para seus personagens (o ícone do cajado, para compra de elementos, pode não ser encontrado em todos os shops). Escolhendo-o, você será levado para a tela de compra de elementos (imagem 5). No topo da tela, à esquerda, temos os mesmos ícones de Buy e Exit já vistos. Mais ao centro, ainda no topo, temos a quantidade de Mana Eggs que você possui (contando todos que estão no inventário de cada personagem do seu grupo). É com estes Mana Eggs que você vai comprar os elementos, cada um vale um elemento que você pode atribuir a um personagem. Na parte de baixo da tela temos a ilustração dos personagens que estão no seu grupo, indicados também os elementos que cada um já possui (da esquerda para a direita: Fire, Wind, Water e Earth), caso um espaço não estiver preenchido, o personagem não tem o elemento correspondente a este espaço. Na janela central esquerda temos os quatro elementos do game e as magias básicas que o personagem adquiri inicialmente quando você atribui o respectivo elemento a ele (de cima para baixo: Fire que dá Burn, Wind que dá Hyuui, Water que dá Keroma e Earth que dá Digan). Logo à direita do nome das magias, vêm os parâmetros que o personagem ganha ao evoluir cada elemento (ele adquiri também estes parâmetros no momento em que você atribui o elemento a ele). Na janela central direita estão indicadas as combinações de elementos existentes (que você já deve conhecer caso acompanhe nossas matérias de Grandia).

NA PRÓXIMA...

Na próxima edição você confere a continuação da matéria, com o restante do tópico 2 (Shops) deste capítulo 5 e os tópicos restantes (3 - Baús, 4 - Obtenção de Itens e Dinheiro e 5 - Localizando-se), além dos detalhes sobre o esperado Grandia Digital Museum.

Jigsaw Piece meu filho, onde é que tá você!

BANJO-KAZOOIE

Eu tô aqui, bichinho virtual!

Finalmente começa a safra de bons games para o console da Nintendo! Alegria total para quem curte games de aventura, pois você vai entrar de cabeça na mais nova (e divertida) já produzidas para N64.

Apesar do storyline ser bem simples, Banjo-Kazooie vai exigir muito do jogador, principalmente para aqueles que ainda não se habituaram com o controle analógico.

Tudo começa quando a maquiavélica, horrenda, malvada, sem escrúpulos e (monstruosamente) feia bruxa Gruntilda, está consultando seu caldeirão mágico, lhe perguntando (algo sem lógica, no caso dela), se existe alguém mais bonita e legal do que ela... Ergh! O caldeirão responde que sim, a irmã de Banjo; Tooty! O resto já dá para imaginar... Ela seqüestra a Tooty e tenta roubar a beleza dela (se pintar um game over, Gruntilda consegue), mas com a união faz o açúcar... há... a força (desculpe, frase errada), Banjo e seu fiel amigo emplumado Kazooie partem na mais engraçada e divertida aventura.

Apesar da simplicidade do game, todos os personagens são bem cativantes (um bom exemplo é a própria vilã do game, a bruxa Gruntilda, ela é hilariante quando fala).

Você vai passar por dez mundos cheios (incluindo a casa da bruxa, onde estão situados os outros nove mundos) de surpresas e puzzles bem criativos, nos quais serão necessários um pouco da sua queima cerebral. Assim que você começar a jogar, vai notar que os personagens não falam, ficam tipo... mumunhando (seja lá o que for isso...), não pronunciando uma palavra, mas as falas dos personagens aparecem revelando o que eles conversam.

Mas parece que esta era a idéia da Rareware ao produzir este excelente game (dando assim um toque cômico, não só para os personagens, como para todo o enredo).

Pode-se dizer que este sem dúvida é o mais bem trabalhado game já produzido para o N64. Os gráficos são bem parecidos com os de Mario, mas as texturas são incrivelmente ótimas, juntamente com a jogabilidade que flui muito bem no decorrer do game.

Agora que já falamos um pouco do game, vamos conhecer o básico para poder jogar tranqüilo e conhecer um pouco mais sobre os personagens e outras coisas mais.

Eu sou o poderoso Jinjonator!

Brentilda é tão boazinha que se você falar com ela três vezes, caso esteja com o life baixo, você será compensado com uma recarga total. Mas como dito antes, marque legal as informações fornecidas pela fada.

Outro cara que vai ajudar bastante Banjo e Kazooie é Mumbo Jumbo, uma espécie de bruxo da floresta que transforma os personagens em outras criaturas (e até mesmo em uma abóbora) para facilitar o contato com outros personagens que fazem parte da aventura, para obter ajuda dos tais e até mesmo para entrar em lugares muito pequenos ou chegar a lugares altos. Mas para isso, você precisa ter uma certa quantidade de Mumbo Tokens (uns crânios prateados) para dar a Mumbo para assim ele o transformar.

"Uma Ajudinha"

Para não se embananar assim que você começar a jogar, vai se deparar com Bottles (a topeira) que (se você quiser) pode servir como seu tutor, explicando como e quando usar novos movimentos e acessórios no decorrer da aventura. Mas isso é preferencial, caso você queira descobrir as coisas a seu jeito. Tooty (a vítima de Gruntilda) é simplesmente a irmã (grande explicação!).

Não podemos deixar de mencionar a vilã do game, que deixa o game bem divertido. Se você prestar atenção no que ela fala durante todo o game, vai notar que ela sempre rima uma coisa com outra (sem contar que também em certas ocasiões, ela diz coisas sem o menor sentido como *"hambúrguer, batata frita..."* e outra pilha de besteiras), completamente diferente de qualquer outro vilão já visto em qualquer game. Mas estas besteiras que ela fala são só para atrapalhar. Gruntilda também têm uma irmã, que é completamente diferente dela. O nome desta é Brentilda, que ao invés de ser uma bruxa, é uma fada muito boazinha que vai lhe ajudar muito no final do game. Ela vai ser encontrada com muita freqüência em certas partes da casa de Gruntilda, sempre falando três segredos da irmã. *"Mas está tudo em inglês, como vou saber para que serve?"*, de certo vai atrapalhar um pouco quem não entende pelo menos o básico do inglês, mas tente decorar pelo menos as palavras que ficam tremendo.

TÉCNICA

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE	
RAREWARE	128 MEGA
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- Gráficos muito bonitos e coloridos
- Ótimas músicas (apesar de não ter a qualidade do CD)
- Jogabilidade excelente, com resposta rápida aos comandos

CONTRAS

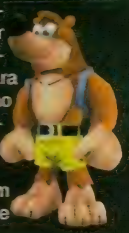
- O efeito de transparência não passa um realismo ao se distanciar dos objetos e inimigos, deixando no game uma falsa névoa.

CLAS. FINAL 4.6

Os Mundos

Dentro da casa de Gruntilda (tá certo, já falamos muitas vezes o nome da bruxa), você vai se sentir no mundo de Mario. Para abrir os mundos, você vai precisar completar os quebra cabeças (que no caso são os quadros que determinam os mundos a serem explorados) para poder seguir caminho. Fique em cima que vai estar cravada no chão rente ao quadro e aperte o botão **A** para encaixar a peça (Bottles vai explicar isso, mas vamos antecipar, OK). Haverá quadros em que serão necessários muitas peças para se encaixar, já imaginaram a chatice que vai ser apertar o botão várias vezes para encaixar as tais peças; mas Bottles também vai explicar que para tal situação, basta apertar o botão **Z** para resumir o trabalho.

Bem, agora que você já está informado sobre esta parte, vamos aos mundos. Dentro deles, você vai ter que coletar um determinado números de peças de quebra cabeças para poder abrir outros mundos. No total, você vai coletar 10 peças por mundo. Mas também há notas musicais, que você vai coletar 100 por mundo, pois elas serão a chave para abrir portas mágicas. Estas portas exigem uma certa quantia de notas para poderem liberar caminho. Mas não pense que vai ser tão fácil pegar as 100 notas de cada mundo, caso você morra antes de coletar o máximo, haverá a necessidade de coletar todas novamente.



Por outro lado, se você é um daqueles que querem chegar ao final o mais rápido possível, fique sabendo que

não é necessário coletar todas as notas de cada mundo (mas é uma boa você coletá-las assim mesmo, pois elas quebram o maior galhão no final do game).

Em todos os mundos, você vai encontrar cinco jinjos (são seres aparentemente parecidos com pássaros), que foram aprisionados por Gruntilda. Ao reunir os cinco, eles lhe entregarão uma peça (que faz parte das dez peças do mundo que você está explorando). Você também vai encontrar os "extra honeycomb pieces", são parecidos com recarregadores de life, mas seu interior é aberto. Em nove dos dez mundos, serão coletados 2, sendo que juntando 6, você vai aumentar o tamanho de seu life (com um ponto a mais). Apenas no começo do game, onde você vai poder aprender os movimentos básicos por perto da sua casa é que você poderá encontrar 6 extra honeycom pieces, mas apenas no começo. Quando entrar no refúgio de Gruntilda, apenas dois por mundo.

Resumindo, em cada mundo você encontrará 10 peças (inclusive na Gruntilda's Lair), 100 notas musicais, 5 jinjos e 2 extra honeycomb pieces (estes últimos três não se encontram na Gruntilda's Lair).

Agora que você já está um pouco informado sobre este que vai deixar você muito tempo grudado na telinha, não pense que é só chegar ao final, terminar o game e esperar para daqui a não se sabe quanto tempo para ter uma continuidade. No final do game, você vai ter uma surpresa e tanto, sendo que haverá coisas que não poderão ser coletadas ou abertas "neste game".

Aí vai uma dica, se você coletar todas as cem peças e chegar na etapa final com pelo menos 895 notas musicais, haverá alguns privilégios para enfrentar a bruxa, tais como pegar um recarregador de penas, ovos e duplicar a resistência do seu personagem. Com todas as cem peças, no final do game você verá algumas cenas da continuação desta super aventura, não neste mesmo jogo e sim na continuação que esperamos não demorar muito.

Mumbo Jumbo despenca pelo buraco!!!

PEQUENAS MANHAS

Assim que começar a jogar, você vai encontrar com Bottles. Ele vai perguntar se gostaria de ter instruções no decorrer do game. Aperte o botão **A** para pedir ajuda ou **B** para prosseguir sem as instruções da topeira. Logicamente aperte o **A**.

Apertando o botão **A**, Bottles vai falar para encontrá-lo nos buracos (a casa deles, no caso). Mais adiante, aperte o botão **B** em cima do buraco para chamá-lo. Ele vai explicar a função dos botões que constituem o botão **C**.

▲= visão em primeira pessoa (o personagem deve permanecer parado)

◀ e ▶= rotaciona a câmera para os lados correspondentes (o personagem pode estar em movimento e em campo aberto)

▼= aproxima a visão d parte de trás do personagem (você têm três visões, longe, próxima e muito próxima)

R= mantendo o botão apertado enquanto se movimenta, a câmera sempre vai acompanhar o personagem pelo ângulo de trás (com exceção de determinados lugares)

Siga para o próximo buraco perto dos troncos mais acima e do lado esquerdo. Fale com Bottles para ele lhe ensinar os pulos. Aperte o botão **A** duas vezes e mantenha-o pressionado para dar um pulo duplo e cair com suavidade de lugares altos (no primeiro pulo, Kazooie não coopera muito). Após aprender o pulo duplo, Bottles vai ensinar como dar o super pulo. Mantenha apertado o botão **Z** para Banjo abaixar-se e então o botão de pulo para Kazooie auxiliar um salto mortal bem alto. Antes de ir embora, vá para o pedaço de tronco do lado esquerdo, onde você vai avistar um extra honeycumb piece (foto). Dê um super pulo para pegá-lo. Volte até a casa de Banjo e dê um super pulo para subir no telhado da casa, suba na chaminé para pegar uma vida.

Depois, vá para o buraco a seguir perto da árvore. Bottles vai ensinar como nadar. Mergulhe dentro d'água (a que rodeia a montanha em espiral). Com o botão **A** Banjo nada bem devagar e com o **B**, Kazooie dá um força para nadar mais rápido. Nade para debaixo da ponte e numa abertura na montanha, você vai encontrar mais um extra honeycumb.

Volte para o buraco, de onde Bottles apareceu para ensinar-lhe os movimentos. Siga para a cachoeira mais adiante, onde vão haver algumas plataformas (foto). Vá dando pulos duplos para pegar outra extra honeycumb. Chegue na ponta da plataforma e dê um pulo duplo para entrar em baixo da queda d'água e pegar mais uma vida. Da casa anterior de Bottles, atravesse a pequena ponte e siga para o outro buraco perto das flores.

Bottles vai ensinar a Banjo como subir em árvores, atravesse a ponte de volta e suba na árvore perto do buraco para pegar outra extra honeycumb. Volte para o buraco de onde Bottles saiu a pouco e daí, continue o caminho.

Mais abaixo você vai encontrar outro buraco em meio ao amarronzado das pedras. A topeira vai ensinar um ataque. Mantenha o botão **Z** pressionado, então aperte o **B** para dar um ataque com Kazooie. Detone todas as pedras para pegar mais uma extra honeycumb.

Suba a ladeira ao lado para chegar nesta horta (foto), onde você vai encontrar Bottles mais uma vez. Ele vai ensinar mais três ataques, detone as cenouras gigantes. Chegue perto delas aperte o botão **B** (o ataque de soco só funciona com o personagem parado). Após detonar duas cenouras, Bottles vai ensinar o segundo ataque. Neste ataque, você deve estar em movimento e então apertar o botão **B**, para Banjo sair rolando. Detone as duas cebolas para a topeira mostrar o terceiro ataque. Neste, você deve pular e apertar o botão **B** para Kazooie distribuir bicadas. Detone os dois repolhos no ar para pegar a sexta extra honeycump e aumentar a sua quantidade de life.

Suba a montanha em espiral e mais uma vez Bottles vai aparecer. Ele vai falar que você pode encontrá-lo no decorrer do game para explicar mais coisas e ensinar novos movimentos. Agora a coisa é com você. Boa Sorte!

****Grabbrabrubleragrugrarar groghrugufrabrudortbur gbrumb grabrubrabler *GRABSCRASHGLON???*****

Eu sou muito bonita, todos percebem que sou a tal. Mas qual será a supresa na próxima ***"GAMERS ESPECIAL"???***

TRADUÇÃO

F-ZERO X

Há quase oito anos, com o lançamento do Super Famicom no Japão no final de 90, a Nintendo trazia um jogo de corrida diferente, revolucionário até: F-Zero. O game impressionou a todos com seus efeitos de Mode 7 e velocidade impressionantes, coisas que, na época, só eram possíveis com o novo console. Com a vinda do Nintendo 64, todos esperavam uma continuação do jogo (aliás, poucos sabem, mas foi lançada uma continuação para o próprio Super Famicom, F-Zero 2, só que apenas no Japão e para os felizes proprietários do sistema Satella View), só que em 64 bit. A Nintendo não hesitou e logo anunciou o lançamento de F-Zero 64. Como sempre, depois de muitos adiamentos e mudanças, a Big N lançou o game.

Depois de toda esta espera esperava-se um jogo fantástico, mas, como de costume, não foi exatamente isso que tivemos. Em se tratando de gráficos, a Nintendo preferiu sacrificar o visual para apresentar uma velocidade incomparável. Isso quer dizer que os objetos são construídos com poucos polígonos, com texturas simples ou nenhuma, fundos de tela com uma resolução baixa (salvos pelo anti-aliasing) e poucos efeitos visuais [um pouquinho de Fog (efeito que simula fumaça, nuvens, neblina) aqui e ali, com outros bons efeitos de luz e sombra aplicados sobre os carros]. Em troca disso temos uma velocidade alucinante rolando a 60 fps (frames per second, ou quadros de animação por segundo) constantes, ou seja, nada de câmera lenta em nenhum momento do jogo, mesmo com todos os 30 carros na tela.

Em termos de jogo temos poucas novidades. Os controles são basicamente os mesmos: acelerador, freio, turbo (com um novo sistema), botões para ajudar a fazer curvas (R e Z, executando função que cabia ao botão L no Super NES) e, como agora é tudo poligonal, botões para mudar o ângulo de visão. Claro que há alguns comandos extras para incrementar o jogo, como giros e ataques laterais. Você tem 5 modos de jogo à sua disposição: GP Race (onde você vai correr contra o computador em torneios), Time Attack (para correr nas pistas e fazer os melhores records, com direito à máquinas personalizadas), VS Battle (o modo de jogo multiplayer, para jogar contra seus amigos, trazendo inclusive um novo sistema para divertir até quem já estiver fora da corrida), Death Race (um corrida até a morte, literalmente. Neste modo você deve destruir os outros 29 competidores, é aqui que os ataques laterais e giros têm uso imprescindíveis) e Practice (um modo de jogo que traz um torneio especial para... brincadeirinha! É onde você pode praticar nas pistas com suas máquinas personalizadas).

São 24 pistas no total, divididas em três classes. Tem até algumas já conhecidas da versão 16 bit, como Mute City, Silence, Big Blue, Red Cannyon e outras. Mas o game adiciona ainda a X-Cup, que gera 6 circuitos aleatoriamente, em tempo real, enquanto você corre, cada vez que você inicia o jogo. Isso traz uma possibilidade infinita de novas pistas. Tem ainda uma gama de 30 carros à sua disposição (não desde o início) e tudo isso com quatro níveis de dificuldade (um secreto).

F-Zero X é um bom game, mas não impressiona nadinha. Por ter demorado tanto para ser lançado, o game deveria ser bem melhor, mas ainda traz boas horas de diversão.

COMANDOS

direcional analógico ← ou →: fazer curvas para esquerda ou direita respectivamente (quanto mais pressionar, mais acentuada é a curva)
direcional analógico ↓ (durante um pulo): fazer o veículo permanecer mais tempo no ar (não aumenta velocidade; quanto mais pressionar, mais o veículo sobe e mais tempo ele permanece no ar)
direcional analógico ↑ (durante um pulo): fazer o veículo permanecer menos tempo no ar (aumenta velocidade; quanto mais pressionar, mais o veículo vai descer e o pulo será mais curto)
A: acelerador
B: booster (funciona como um turbo; use enquanto aperta o A; disponível a partir da 2ª volta; pode ser usado quantas vezes quiser, mas gasta energia)
C▼: freio
C◀: alterna entre contador de voltas e radar da pista (no Battle Mode com 3 ou 4 jogadores)
C▲: olha para trás
C▶: alternar o ângulo de visão
R: escorregar o veículo para a direita
R + direcional analógico →: curva acentuada para a direita
R + direcional analógico ←: leve curva para a esquerda
Z: escorregar o veículo para a esquerda
Z + direcional analógico ←: curva acentuada para a esquerda
Z + direcional analógico →: leve curva para a direita
R, R: ataque lateral para a direita (usado para empurrar adversários contra a parede ou para fora da pista)
Z, Z: ataque lateral para a esquerda (usado para empurrar adversários contra a parede ou para fora da pista)
R segurado e então Z, Z ou Z segurado e então R, R: ataque giratório (usado para evitar aproximação dos adversários)
L: indicar o quanto (em tempo) você está atrás do líder ou a frente do segundo lugar (apenas no GP Mode)
Start: pausa (abre menu com as opções Continue, Retry, Setting e Quit)

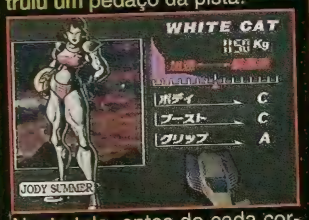
OBSERVAÇÕES

No GP Mode, a posição em que você larga em cada pista depende da sua colocação na corrida anterior, assim como o saudoso Top Gear. Desta maneira, se você chegar em primeiro vai largar em último (30º), se chegar em 5º vai largar a próxima em 26º e assim por diante (na primeira corrida de cada classe você sempre começa em 30º). O Booster é o turbo do game e pode ser usado quantas vezes você quiser após a 2ª volta de qualquer corrida. Mas tem um porém: ele usa a energia de seu veículo para dar velocidade. Assim, saiba usá-lo com cuidado e em pontos estratégicos para um maior aproveitamento (se você estiver com sua barra de energia no final, usar Boosters não vai destruir o seu veículo, mas qualquer batidinha... já era, um abraço). Sempre que o seu veículo estiver no alto, você pode aumentar ou diminuir a distância do pulo segurando ↑ ou ↓ no direcional (analógico). Com isso você pode manter-se mais tempo no ar para evitar buracos ou cair rapidamente para tentar obter uma vantagem sobre os oponentes (seu veículo ganha velocidade com isso). Além de mudar a dificuldade (drasticamente), alternar entre Novice, Standart e Expert (e Master, caso você tenha obtido) também muda a quantidade de vidas que você começa. Sempre que você estiver passando sobre uma área rosada da pista para recarregar a energia de seu veículo, nenhum efeito fará com que a energia desça ou recarregue mais devagar, a recuperação ocorre sempre na mesma velocidade, independente de qualquer fator. Ou seja, você pode bater seu veículo na lateral da pista enquanto isso que não vai acontecer nada, ou melhor ainda, pode usar Boosters a vontade sem perda de energia.

DICA QUENTÍSSIMA

Além das dicas que você encontra na seção Pró-Dicas desta mesma edição (rotacionar carros, habilitar Joker Cup, mudar a cor dos veículos, máquinas deformadas, habilitar X-Cup e também o nível Master de dificuldade), ainda descolamos o super truque do "tudo". Contrariando a tradição da Nintendo de não colocar truques de comandos, F-Zero traz esta super manha para você ter todos os segredos do game (todos os 30 carros, Joker Cup, X-Cup e nível Master de dificuldade). Mas lembre-se que conseguir tudo na raça é mais divertido, usando o truque você facilita sua vida mas vai enjoar do game mais rápido. Em todo caso, para ter todas estas facilidades, aperte **L, Z, R, C▲, C▼, C◀, C▶** e **Start** na tela de seleção de modos e você vai ouvir um sinal confirmando a entrada da dica com sucesso.

O (d)efeito de clipping é muito perceptível em F-Zero X, note que o game ainda não construiu um pedaço da pista.



Nesta tela, antes de cada corrida, você pode deixar seu carro com maior velocidade final (direita) ou aceleração (esquerda).

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

F-ZERO X	
NINTENDO	96 MEGA
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.7
SOM	3.0
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.0

PRÓS
- A velocidade do game é impressionante e mesmo com muitos objetos na tela não ha slowdown
- O jogo traz alguns elementos que prolongam a sua vida útil

CONTRAS
- O visual de F-Zero X é pobre, sem muitos detalhes
- Pra falar a verdade, o original do Super NES era mais divertido

CLAS. FI 3.7

CONHEÇA AS MÁQUINAS E SEUS PILOTOS

Máquina: Red Gazelle
Nº: 1 **Peso:** 1330 Kg.
Body: E **Boost:** C **Grip:** B
Piloto: MM Gazelle

Máquina: Sonic Phantom
Nº: 16 **Peso:** 1010 Kg.
Body: C **Boost:** A **Grip:** D
Piloto: Arbin Gordon

Máquina: White Cat
Nº: 2 **Peso:** 1150 Kg.
Body: C **Boost:** C **Grip:** A
Piloto: Jody Summer

Máquina: Green Panther
Nº: 17 **Peso:** 2060 Kg.
Body: A **Boost:** B **Grip:** D
Piloto: Antonio Guster

Máquina: Golden Fox
Nº: 3 **Peso:** 1420 Kg.
Body: D **Boost:** A **Grip:** D
Piloto: Dr. Stewart

Máquina: Hyper Speeder
Nº: 18 **Peso:** 1460 Kg.
Body: C **Boost:** C **Grip:** A
Piloto: Beastman

Máquina: Iron Tiger
Nº: 4 **Peso:** 1780 Kg.
Body: B **Boost:** D **Grip:** A
Piloto: Baba

Máquina: Space Angler
Nº: 19 **Peso:** 910 Kg.
Body: C **Boost:** C **Grip:** A
Piloto: Leon

Máquina: Fire Stingray
Nº: 5 **Peso:** 1960 Kg.
Body: A **Boost:** D **Grip:** B
Piloto: Samurai Goroh

Máquina: King Meteor
Nº: 20 **Peso:** 860 Kg.
Body: E **Boost:** B **Grip:** B
Piloto: Super Arrow

Máquina: Wild Goose
Nº: 6 **Peso:** 1620 Kg.
Body: B **Boost:** B **Grip:** C
Piloto: Pico

Máquina: Queen Meteor
Nº: 21 **Peso:** 1140 Kg.
Body: E **Boost:** B **Grip:** B
Piloto: Mrs. Arrow

Máquina: Blue Falcon
Nº: 7 **Peso:** 1260 Kg.
Body: B **Boost:** C **Grip:** B
Piloto: Captain Falcon

Máquina: Twin Noritta
Nº: 22 **Peso:** 780 Kg.
Body: E **Boost:** A **Grip:** C
Piloto: Gomar & Shioh

Máquina: Deep Claw
Nº: 8 **Peso:** 990 Kg.
Body: B **Boost:** B **Grip:** C
Piloto: Octoman

Máquina: Night Thunder
Nº: 23 **Peso:** 1530 Kg.
Body: B **Boost:** A **Grip:** E
Piloto: Silver Neelsen

Máquina: Great Star
Nº: 9 **Peso:** 1870 Kg.
Body: E **Boost:** A **Grip:** D
Piloto: Mr. EAD

Máquina: Wild Boar
Nº: 24 **Peso:** 2110 Kg.
Body: A **Boost:** C **Grip:** C
Piloto: Michael Chain

Máquina: Little Wyvern
Nº: 10 **Peso:** 1390 Kg.
Body: E **Boost:** B **Grip:** B
Piloto: James McCloud

Máquina: Hell Hawk
Nº: 25 **Peso:** 1170 Kg.
Body: B **Boost:** A **Grip:** E
Piloto: Blood Falcon

Máquina: Mad Wolf
Nº: 11 **Peso:** 1490 Kg.
Body: B **Boost:** B **Grip:** C
Piloto: Billy

Máquina: Wonder Wasp
Nº: 26 **Peso:** 900 Kg.
Body: D **Boost:** A **Grip:** D
Piloto: John Tanaka

Máquina: Super Piranha
Nº: 12 **Peso:** 1010 Kg.
Body: B **Boost:** C **Grip:** B
Piloto: Kate Alen

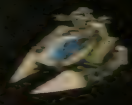
Máquina: Mighty Typhoon
Nº: 27 **Peso:** 950 Kg.
Body: C **Boost:** A **Grip:** D
Piloto: Draq

Máquina: Death Anchor
Nº: 13 **Peso:** 1620 Kg.
Body: E **Boost:** A **Grip:** C
Piloto: Zoda

Máquina: Mighty Hurricane
Nº: 28 **Peso:** 1780 Kg.
Body: E **Boost:** B **Grip:** B
Piloto: Roger Buster

Máquina: Astro Robin
Nº: 14 **Peso:** 1050 Kg.
Body: B **Boost:** D **Grip:** A
Piloto: Jack Levin

Máquina: Crazy Bear
Nº: 29 **Peso:** 2220 Kg.
Body: A **Boost:** B **Grip:** E
Piloto: Dr. Clash



Máquina: Big Fang
Nº: 15 **Peso:** 1520 Kg.
Body: B **Boost:** D **Grip:** A
Piloto: Bio Rex

Máquina: Black Bull
Nº: 30 **Peso:** 2340 Kg.
Body: A **Boost:** E **Grip:** A
Piloto: Black Shadow

BEAT GAME

FABRICAÇÃO PRÓPRIA DE
BANCADAS E GABINETES P/ ARCADE

AUMENTE SUA RENDA !

GABINETE DE VIDEO GAME PROFISSIONAL

- INSTALE AQUI O SEU VIDEO GAME
- PLACAS PROFISSIONAIS
- GABINETES DE 20" A 29"
- SUPORTE PARA O OPERADOR

* Curso grátis de manutenção corretiva na compra de um gabinete Arcade.

BANCADA DE GAME

- PRONTA ENTREGA NA COR PADRÃO
- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL COM SELETOR DE TEMPO
- CONTADOR DE EVENTOS
- SUPORTA TV's 14" - 20" - 21" - 29"
- ACABAMENTOS POR ENCOMENDA EM MOGNO, MARFIM, CEREJEIRA FÓRMICA BRILHANTE OU TEXTURIZADA EM TODAS AS CORES

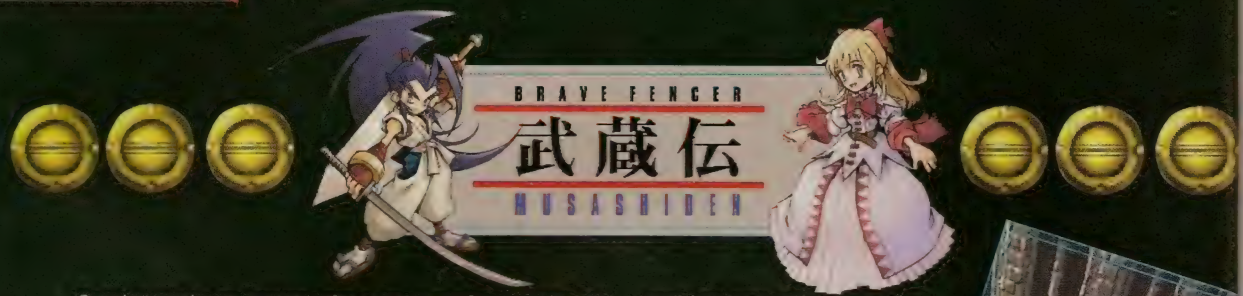
- **PLAYSTATION** • **NINTENDO 64** • **SATURN**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSULTE-NOS, ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

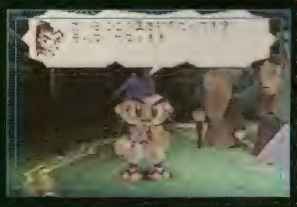
TEL.: (011) 6966-8243

AV. DR. JOSÉ HIGINO, 749
ALTO DA MOÓCA
CEP: 03189-040
SÃO PAULO - SP



O perigo assola um pequeno reino e seu povoado, e apenas uma pessoa poderia banir tal maldade e trazer a paz mais uma vez, esta pessoa era o guerreiro Musashi. Ele permanecia adormecido numa câmara de cristal a muito tempo em algum lugar num castelo. Numa hora de sufoco, sua ajuda foi solicitada, e é claro, com um bom coração e uma força fora do comum (e olha que nem é exagerado...) a aventura vai ter início. Sua primeira tarefa será recuperar sua espada, que se encontra no alto de uma torre mágica em meio a floresta.

A propósito, muitos devem ter se perguntado como seria esta nova aventura (mesmo com um preview, não foi possível descolar muito sobre o Storelyne do game...), entre outras coisas mais. Não se preocupe, agora você vai conferir o primeiro Adventure / RPG produzido pela empresa que mais exigiu do console da Sony. As músicas são muito boas, mostrando ação na doze exata em alguns trechos do game, assim também contando com a originalidade que o game apresenta. Mas não para por aí não, os efeitos de luz, as texturas e os gráficos (tanto dos inimigos quanto do herói) estão muito boas, mostrando muita competência do time da Square. Apesar dos gráficos simples, a diversão está na dosagem exata de humor e aventura.



A simplicidade é o principal elemento deste game, como também o sistema de batalha (algo já bem manjado por uma boa parte de gamemaníacos que só aguardavam uma boa oportunidade como esta, pois a jogabilidade é bem semelhante à de Crash Bandcoot, mas com algumas pequenas diferenças), onde continua presente a capacidade de evoluir o seu personagem. Mas não é só ele que vai evoluir, suas duas armas também vão evoluir conforme for matando os inimigos que pintarem na tela, como também seu personagem que evolui conformne vai andando (vai ficando mais rápido). Os personagens falam enquanto dialogam (pena que é tudo em japonês, mas quem sabe não pinta uma versão americana logo, logo?...). Outra coisa bem interessante é a função da barra **BP** situada abaixo da barra de **HP**. A barra de **BP** determina a força, a ação e o uso das técnicas do personagem. Quando a barra de **HP** dispensa comentários. Estas duas barras vão evoluindo conforme o seu desempenho no game, com uma pequena diferença. A barra **BP** evolui conforme você vai ajudando as pessoas que se encontram presas dentro de cristais mágicos em diferentes lugares no decorrer da aventura. Uma observação a ser feita sobre esta barra é que, se ela chegar a ficar muito baixa, seu personagem, começa a ficar cansado e sonolento, andando lentamente e atacando sem forças sequer para erguer uma de suas espadas.

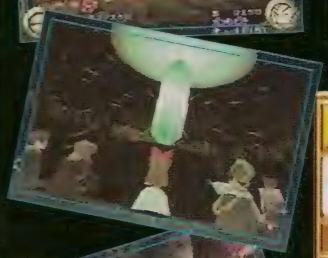
Já a barra de **HP** evolui conforme você vai destruindo os inimigos (mas também vai evoluindo as suas armas). Outra coisa que deixou o game bem realista (claro que em termos, não levando em conta o gráfico e sim a idéia...), é a possibilidade de se encostar nos inimigos e não perder life.

Você além de poder encostar nos inimigos, também pode arremessá-los, mas também estará contribuindo para gastar mais rápido a barra **BP**.

Seu personagem também conta com uma capacidade de aprender a técnica do adversário e usá-la a seu favor. Outra coisa que se mostra presente é a mudança constante do dia para a noite (um tanto rápido demais, mas nada que atrapalhe...). Diferente de muitos outros games do gênero, aqui você não pode ir invadindo as casas a procura de itens, o personagem bate na porta com toda educação para ver se tem alguém em casa (um tanto estranho, não?).

Você ainda conta com uma opção que permite seu personagem dormir, mas para isso você vai gastar a barra **BP**, e para você ver que é realista, durma em frente a uma casa para ver tudo ficar três vezes mais ráripo, com gente andando apressadamente, simulando o tempo passando.

Um dos maiores privilégios para quem compra este game, é a oportunidade de poder jogar o demo de Final Fantasy VIII, a seqüência mais esperada do momento, juntamente com mais dois outros games que são: Ergheiz (que também é jogável) e Nother Mind (demo visual). Só para não deixar aqueles que curtem RPG, na próxima edição você confere uma super explicação juntamente com as "primeiras traduções de opções, menus e magias", contando com uma avaliação.



Comandos

□.....ataque (normal)
X.....pulo
△.....ataque com a segunda espada
R1.....defesa (enche barra)
R1+○.....ataque especial com a segunda espada
R1+□.....ataque especial para roubar habilidade
R2 / L2.....rotaciona tela (dá zoom em certas partes do game)
START.....abre menu de opções
SELECT.....muda ícone no canto esquerdo da tela (abaixo da barra).

Obs.: quando mudar o ícone (deixando a figura da lua), você vai encher a barra, mas quando soltar o botão, seu personagem vai dormir recarregando o life e gastando **BP**. Se a barra **BP** estiver vazia, você vai perder life e ficar cansado.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BRAVE FENCER: MUSASHIDEN	
SQUARESOFT	CD
RPG / AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.1

PROS

- Muita simplicidade e comandos fáceis de se aprender
- As músicas são muito boas, sempre combinando com as situações na qual o personagem se encontra

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser um pouco melhores
- Os ângulos de câmera não ajudam em nada, atrapalhando um pouco a visibilidade

CLAS. FI
4.1

STARCRAFT & RIVEN

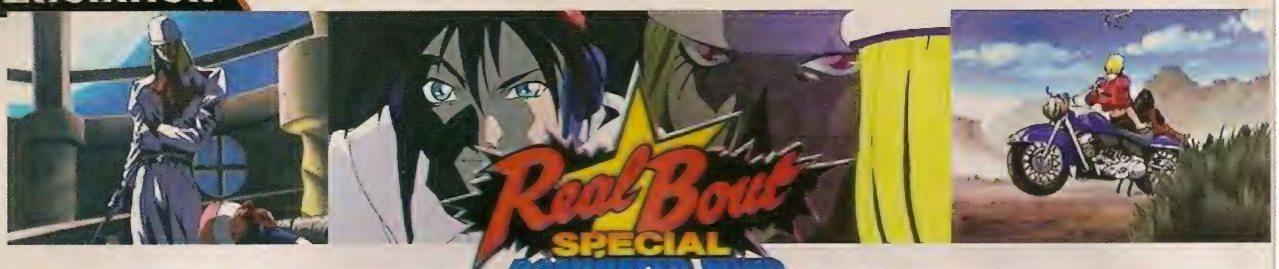
Dos mesmos criadores de DIABLO e WARCRAFT II surge STARCRAFT, o jogo de estratégia, em tempo real, mais sensacional do momento!!

Entre em um mundo de beleza singular, rasgado por conflitos de centenas de anos... onde segredos se escondem por todos os lados... e nada é o que parece ser. Você precisa procurar. Você precisa explorar. Você precisa juntar toda a sua inteligência à sua intuição. Apenas assim você irá conhecer a verdade sobre esse lugar e seus habitantes. Deixe que Riven seja seu mundo... antes que ele desapareça por completo.

http://www.tectoy.com.br

TEC TOY
multimedia
TUDO QUE É NOVO É TEC TOY

ÁTICA SHOPPING COML. LTDA 867 0022
BRASOFTWARE INFORMÁTICA 535 6024
KING GAMES 7083 4116
LIVRARIA E PAPELARIA SARAIVA 861 3366
NET CENTER 6991 2357
PLUG USE 865 3699
TOP POINT INFORMÁTICA 285 4466
VIRTUAL PLACE COM. INF. 867 8988
WEST POINT INFORMÁTICA 262 2839
W.W.W. INFORMÁTICA Shopping Plaza 3871 3994
Jardim Sul 3741 0126,
Iguatemi Campinas (019) 251 2277



Depois de tantas conversões não tão bem sucedidas como Samurai Spirits (ou Shodown como muitos conhecem), que a SNK fez ultimamente para o console da Sony. Sem dúvida Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind é o melhor desempenho da produtora, levantando o astral de muitos fãs dos irmãos Bogard e companhia. Mas este game não se trata de uma conversão e sim de algo bem mais que isso (logicamente).

Apesar de algumas coisas não terem saído como em Fatal Fury Real Bout Special do Saturn (você já deve estar careca de saber que infelizmente o Playstation não foi feito na intenção de rodar games 2D como o console da Sega, sem contar o auxílio do cartucho de RAM, mesmo sendo de 1 Mega RAM), perdendo algumas coisas que deixavam os personagens bem originais, dando um tchan na personalidade de cada um. O game também perdeu a possibilidade de se poder mudar de plano (tipo, sair da reta do ataque adversário como se fosse uma esquiva, mas permanecendo na tal área), deixando o desafio mais na base do ataque ou perca.

Mas tudo bem, ninguém vai dar por falta da risada sarcástica de Yamazaki ao detonar de vez com o oponente no Round decisivo, em outras palavras, alguns dos personagens perderam a sua segunda pose de vitória, deixando o game um pouco neutro (foram também excluídos alguns combos, mas isto é o de menos). Mas em compensação, a SNK deixou à sua escolha um bom grupo de combatentes para levantar o espírito de luta, principalmente incluindo Alfred (que era um personagem secreto do Fatal Fury Real Bout 2) e mais um personagem inédito desta versão, chamado White.

O cara destrói com seus golpes arrasadores, sem perder a moral que impõe entre todos os lutadores, sendo um cara de personalidade bem chamativa, tanto na derrota quanto na vitória. Pintado como se estivesse prestes a estrear uma peça de teatro (vestido de palhaço não vai pegar legal), o cara tem um temperamento explosivo.

Quando derrotado, o cara ainda consegue buscar forças para usar seu último ataque, sendo este destruidor; quando ganha, ele simplesmente alopra o rival (que no caso é você), liberando uma risada do além, deixando a entender que não deu pro cheiro, foi bafo, bico, fácil demais, não teve graça e... é, você já deve ter captado a mensagem!

As músicas estão muito boas e os cenários bem interessantes e coloridos com bastante agito (bem, talvez com pelo menos uns dois ou três quadros de animação). Voltando ao comunicado sobre os personagens, você vai desfrutar de praticamente todos, inclusive da sensual Blue Mary e a doce e graciosa Mai (o que seria da série Fatal Fury sem ela?...), sem contar ainda de alguém que morreu tanto ao longo das séries seguintes, que quase chegaria a se comparar a Goku (da série de desenho animado Dragon Boll Z). Não poderia ser nada mais, nada menos que Geese, que está aí com auréola e tudo mais, um verdadeiro "santo"... da apelação.

Parece que Billy Kane se mantém como um personagem àparte da história, tendo uma certa ligação direta com White (como se estivesse sendo controlado, manipulado como um marionete, talvez por isso o subtítulo do game seja Dominated Mind.... brilhante dedução, não acham?).

Apesar de algumas pequenas falhas, a pior ficou mesmo no final de cada personagem, são todos praticamente iguais e foi aí que a coisa ficou feia. Tá certo que as cenas de anime (apesar de serem um pouco granuladas, mas nada que uma televisão de tela pequena não esconda) fluem bem que são uma beleza, mas ainda assim não salva um dos pontos mais interessantes e cruciais, os finais que determinam o "porquê" do lutador estar participando. Outra perda que ficou para os fãs da série, é a perda da seqüência do Clip da Blue Mary, o Blue Mary's Blue, tendo apenas a música cantada.

Além de ser pouca coisa parecida com outra versão (Arcade, Saturn), você ainda vai contar com alguns golpes que foram implantados, os Final Impacts. Cada personagem têm um ou dois jeitos de empregar os Final Impacts, mas este não é um golpe novo e sim uma espécie de complemento.

Em outras palavras, quer dizer que você não vai tirar mais energia do seu adversário se conseguir emendá-lo, mas apenas enfeitar. Mas além disto, você ainda pode conseguir novos golpes para o seu personagem favorito.

Agora vamos falar um pouco sobre o segundo CD que vem junto com RBSDM, isto é, se você quiser, Pois você pode optar pela compra do jogo junto com o segundo CD ou não. Nele você vai poder escutar músicas, as vozes dos personagens, artworks e ainda virar repórter para entrevistar as estrelas que fazem parte do game (Yamazaki sem dúvida vai ser o melhor nesta parte, o cara é bom...) para obter informações, sem contar que em certas partes, vai ser tudo liderado pelo cara mais louco do game, Duck King (e seu pintinho amarelinho meio Punk) que vai dançar conforme a música (escolhendo uma música, o cara põe fogo nos pés e se desmancha na dança, literalmente falando). Agora vamos a uma breve explicação dos menus, opções golpes e como fazer alguns "Super Combos".

FICHA TÉCNICA

PlayStation

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND

SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.3

PROS

- As cenas de anime dão um toque realçador ao game
- Excelente desafio e jogabilidade, contando ainda com a presença de dois personagens inéditos, sendo um deles exclusivo desta versão

CONTRAS

- A perda dos quadros de animação ficou bem chamativa
- Os finais de todos os personagens são praticamente iguais (apesar de serem em anime)

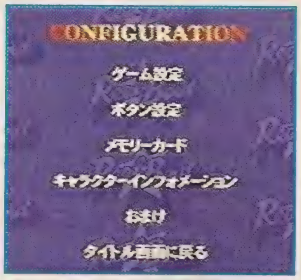
CLAS. FINAL 4.4

Os menus e opções

Pelo jogo ser japonês, vamos fazer um resumo rápido das opções. A primeira opção (onde o nome já começa amarelo se você não mexer em nada) é para jogar normalmente, o Single Mode. Na opção de cima, você vai entrar na Configuration; a opção seguinte é o Practice Mode (onde você pode praticar, escolhendo o seu personagem e um outro como saco de pancadas). A próxima é o Survival (onde você deve encarar todos os lutadores, com a exceção de White, ganhando apenas um Round) e a de cima é o VS Mode (dispensa comentários...).

Dentro do Configuration

Você vai conferir de cima para baixo as seguintes opções:



1º (Game Option): ajustar dificuldade, tempo, escolher MONO/STEREO, acrescentar botões de ajuda e a última opção é sair.
2º (Key Configuration): ajustar controle (se você deixou ON na penúltima opção dentro do Game Option, vão estar disponíveis os botões L e R para ajudar a executar comandos).
3º (Memory Card): de cima para baixo, SAVE, LOAD e AUTO SAVE.
4º (Character Information): onde você descola informações da história do personagem entre outras coisas (o chato é que está em japonês).
5º (Omake Option): esta opção é secreta, para habilitá-la, você precisa terminar o game normalmente (sem usar continue para abrir as duas primeiras opções que se encontram dentro dele) ou acabar o Survival Mode. Dentro do Omake Option, você vai poder ver todos os finais de cada personagem (se bem que não há muita diferença...), ver as seqüências em anime e desenho das poses de vitória dos personagens. Na terceira opção, você poderá escolher qual golpe será usado apenas nos botões L e R (mas lembrando que você deve deixar ON na penúltima opção dentro do Game Option para liberar os botões L e R).

"Os golpes secretos"

Na lista de golpes que você vai conferir logo mais, haverá alguns "golpes secretos" (não o de todos), que podem ser simplesmente golpes comuns e outros são especiais. Para conseguir utilizar estes novos comandos, você precisa jogar normalmente no Single Mode e antes de enfrentar Billy Kane você deve estar com pelo menos 600.000 de pontos. Fazendo tudo certo, Geese vai aparecer (não importa com quem você jogue, ele nunca vai aparecer normalmente para lutar, a não ser que você esteja com mais ou menos a soma supracitada para o cara aparecer). Ganhe de Geese e termine o game normalmente (de preferência, jogue no level EXPERT de dificuldade para enfrentar mais adversários), então depois você poderá fazer o golpe secreto.

Manhas, explicações e os Final Impacts

Antes de prosseguir com os golpes, entenda algumas "coisinhas" para não ficar boiando na hora do vamos ver.

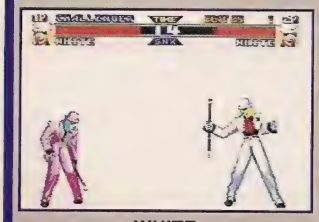
Durante as lutas você vai poder usar dois tipos de golpes especiais. O primeiro pode ser feito quando a sua barra de power (no canto inferior) estiver cheia ou a sua barra de life estiver vermelha. O segundo só poderá ser realizado se a barra de power estiver cheia e a de life estiver vermelha. Coisa básica para quem acompanhou as versões para Saturn e Arcade, mas é sempre bom lembrar.

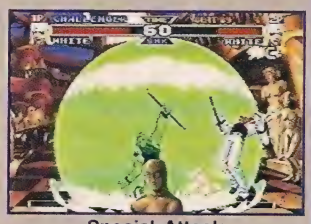
Simplificando o que foi dito a pouco, para realizar um Final Impact, você deve cancelar um golpe com o segundo especial de cada personagem (há alguns que podem ser cancelados de outras maneiras), exemplo: com Terry, espere a barra de life ficar vermelha e a barra de power no canto inferior ficar cheia, então faça ↓↘→+**X** e faça o mais rápido possível ↓↘→↓↘→+□, de forma que você cancele o golpe anterior com o segundo especial. Há também os Break Shots que servem para cancelar o golpe do adversário com um golpe seu. Não é difícil, mas também não é tão fácil, assim que defender um golpe, em seguida faça um movimento simples do personagem com quem está jogando. Exemplo: com Terry, enquanto estiver defendendo o golpe, faça →↓↘+**X** para cancelar o do adversário. Obs.: a barra de power deve estar marcando "H Power".

Jogando com White?

Utilizando truques ou seqüências, não conseguimos descolar a dica (se é que ela existe mesmo, mas as possibilidades são grandes, o cara têm até a segunda cor!).

O jeito é apelar para o Game Shark, confira na seção de mesmo nome (as vezes este aparelhinho quebra um galho e tanto). Obs.: White não pula, não se abaixa, não defende, não recua e não avança.





WHITE
Hou: → + ○
Crazy:↘ + ○
Ha:↘ + **X**
Nockdown:←→ + **X**
Poison:↓↘→+ **X**

Special Attack
Speed: →↘↓↙← + □
SupremeEnergy:←↙↓↘→+□
Obs.: os Special Attacks só podem ser feitos quando a barra de power estiver cheia e a de life vermelha.

Legenda

Comandos Simples

□.....golpe forte
X.....soco
○.....chute
▲.....insultar adversário (no ar, vira o personagem para o outro lado)
→→.....avançar
←←.....recuar
□+○+↓.....ataque falso 1
□+**X**+↓.....ataque falso 2
○+**X**+↓.....ataque falso 3

ATAQUES FALSOS
Nem todos os personagens possuem este comando (o ataque falso), mas alguns deles podem usar os três ou até dois destes. Estes comandos apenas imitam o movimento do golpe, sem desferi-lo, sendo estes movimentos ótimos para tirar o desafiante da retranca.

Observação
(c).....carregar
□....(perto) agarrar o adversário
*Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia ou a barra de life vermelha (piscando).
**Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia e a barra de life vermelha (piscando).

TERRY BOGARD

Burning Knuckle: ↓↙← + **X** ou □
Power Dunk: →↓↘ + ○
Crack Shoot: ↓↙← + ○
Rising Tackle: ↓ (c) ↑ + **X**
Quick Burn: →↓↘ + **X**
Power Wave: ↓↘→ + **X**
***Power Geisyer:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Triple Geisyer:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****High Angle Geyser:** ↓↙←↓↙← + □

ALFRED

Critical Wing: ↓↙← + **X** ou □
Aukmentor Wing: ↓↘→ + **X**
Diver Jens: ↓↘→ + □
Mayde - Mayde: (no ar) ↓↙← + ○ (aperte ○ novamente)
S. TOL: →↗↑ + ○
***Shock Stall:** (no ar) ↓↙← + □ ○
****Web Rider:** ↓↙←↓↙← + □

Golpe Secreto

****Hexa Drive:** (no ar) ↓↘→↓↘→ + □

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken: ↙→ + **X** ou □
Yami Abise Geri: ←↓↙ + ○
Sho Ryu Dan: →↓↘ + □
Ku Ha Dan: ↙↓↘→ + ○
Hi Sho Ken: ↓↙← + **X**
Geki Hi Sho Ken: ↓↙← + □
Shuriken: (inimigo no chão) ↓↓ + □
***Cho Reppa Dan:** ↓ (c) ↘→ + □ ○
****Zan Ei Reppa:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Shin Sho Ryu Dan:** ↓↙←↓↙← + □

BLUE MARY

M Spider: ↓↘→ + □
Stright Slice: ← (c) → + ○
Stun Slice: Após o Stright Slice ↙→ + ○
Vertical Arrow: →↓↘ + ○
M Snatcher: Após o Vertical Arrow →↓↘ + ○
Extra Snatcher: Após o M Snatcher ↙→ + □
***M Typhoon:** (perto) ↓↘→↓↘→ + □ ○
****M Driving Smasher:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Splash Rose:** →←↙↓↘→ + □ ○

MAI SHIRANUI

Ka Cho Sen: ↓↘→ + **X** ou □
Ryu En Bu: ↓↙← + ○
Kagero No Mai: ↓ (c) ↑ + □
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↙↓↘→ + □
Musasabi No Mai: (no ar) ↓ + **X** ○
***Cho Hissatsu Bachi:** →↙→ + □ ○
****Leotard Bachi:** →↙→ + □

Golpe Secreto

Fan Rage: ↓↙← + □, ↓↙← + □, ↓↙←+ □ e ↓↙←+ □

JOE HIGASHI

Slash Kick: ↙→ + ○ ou □
Golden Heel: ↓↙← + ○
Tiger Kick: →↓↘ + ○
Exploder Blast: **X** repetidamente
Fake: (inimigo no chão) ↓↓+□
Preasure Kick: (defesa) →↓↘ + □
Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + **X**
***Screw Upper:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Slight Screw:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

Triple Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + □
****Burn Tiger Heel:** ↓↙←↓↙← + □

BOB WILSON

Rolling Turtle: ↓↙← + ○
Bison Horn: ↓ (c) ↑ + ○ ou □
Wild Wolf: ← (c) → + ○
Hornet Attack: ↘↘ + □
Snake: (inimigo no chão) ↑+□
Frog Hunting: Após o Hornet Attack ←→→ + □ ○
Side Winder: (defesa) ↓↙← + □
Monkey Dance: (defesa) →↓↘ + ○
Headgehog: ↓↙← + **X**
***Dangerous Wolf:** ↓↙←↓↙← + □ ○
****Mad Spin Wolf:** ↓↙←↓↙← + □

FRANCO BASH

Double Kong: ↓↙← + **X**
Meteo Shot: ↓↘→ + **X**
Power Mash: →↘↓↙← + □
Power Stomp: ↓↘→↗+ ○
***Omega Shot:** ↓↙←↓↙← + □ ○
****Amargedon Buster:** ↓↙←↓↙← + □ (aperte □ repetidamente)

Golpe Secreto

****Guts Dunk:** ↓↘→↓↘→ + □

SOKAKU MOCHIZUKI

Makibishi: ↓↘→ + **X**
Hyoi Dan: →←→ + □
Hyoi: (inimigo no chão) ↓↓ + □
Higi Kaminari Otoshi: →↓↘ + ○
Kohe Dan: 360º + □
Jashin Kohe: ↓↙← + ○
***Ikazuchi:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Raijin No Ibuki:** ↓↘→↓↘→ + □

KIM KAPHWAN

Hi En Zan: ↓ (c) ↑ + ○
Han Getsu Zan: ↓↙← + ○ ou □
Hisyo Kyaku: (no ar) ↓ + ○
Hisho Koe: Após o Hisyo Kyaku ↘ + ○
Ku Sajin: →↓↘ + **X**
***Hoh-Oh Kyaku:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Hoh-Oh TenBu Kyaku:** (no ar) ↓↘→ + □

HON FU

KuuRon no Yomi: ←↙↓↘→ + □
Seikuu Rekka Kon: →↓↘ + **X** ou □
Denkousekka no Chi: ↙ (c) → + ○ (aperte ○ repetidamente após o terceiro hit)
Denkousekka no Ten: ↓↙← + ○
Hissho Kyakushu Kyaku: ↓↙← + **X** (aperte **X** repetidamente)
Koku Ryu: (pule p/ cima do adversário) ↓↓ + □
***Bakuhatsu Goro:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Gadenza no Arashi:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

Headbutt: ← → + □

TUNG FU RUE

Spit Fireball: ↓↘→ + **X**
True Power Wave: ↙ (c) → + □
Step Fist: ↓↙← + **X** ou □
Thousand Kicks: →↓↘ + ○
Power Attack: ↙ (c) → + **X**
***Iron Hurricane:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Outrageous Man:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Flying Fists:** ↓↙←↓↙← + □

CHENG SIN ZAN

Green Fireball: ↓↘→ + **X**
Anti-air Green Fireball: →↓↘ + **X**
Belly Blast: ↓ (c) ↑ + **X**
Body Roll: ← (c) → + ○ ou □
Belly Counter: →↘↓↙← + ○
***Burning Heaven:** ↙ (c) ↓↘→ + □ ○
****Creation Collapse:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

***Hit n' Run:** ↓↙←↓↙← + □ ○

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘→ + **X** ou □
Flying Spin Attack: (no ar) →↘↓↙← + **X**
Dancing Dive: ↓↙← + ○
Break Storm: →↓↘ + ○
Roll Attack: (inimigo no chão) ↓↓ + □
Fake Air: (no ar) ↓↓
Fake Ground: (corrida) ↘ + □
Duck Attack: →←→ + □
***Break Spiral:** (perto) ←↙↓↘→↗↓ + □ ○
****Duck Dan:** ↓↓ + □ **X** ○

JIN CHONSU

Teio Jin Sho Ken: →→ + **X**
Teio Tengan Ken: ↓↘→ + **X** ou □
Teio Tenji Ken: →↓↘ + **X** ou □
Teio ShiGan Ken: →↘↓↙← + **X** ou ○ ou □
Teio ShiGan Setsu Ken: (no ar) →↘↓ + ○
***Teio Rojin Ken:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Shin Shigan Ken:** (no ar) ↓↙←→ + □ ○
****Teio SyukuKyo Ken:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Teio Shin Ryu Ken:** ↓↙←↓↙← + □

JIN CHONREI

Ji Sho Ken: →→ + **X**
Tengan Ken: ↓↘→ + **X** ou □
Tenji Ken: →↓↘ + **X** ou □
Rojin Ken: ↓↙←→ + □
Tashin Ken: ↓↙← + ○
Ryu TenShin: ↓↘→ + ○
***Syuk Myo Ken:** ↓↘→↓↘→ + □ ○ (mantenha □ ○ pressionado)
****Ryu Sei Ken:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Fujin Hi So Go:** (perto) ↓↙←↓↙← + □

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber: ↓↘→ + **X** ou □
Bloody Spin: ← (c) → + ○
Bloody Axle: ↓↙← + □ ou **X**
Bloody Cutter: Após o Bloody Axle ○
Bloody Press: Após o Bloody Axle **X**
Bloody Shooter: Após o Bloody Axle □
Oley: **X** + ○
***Bloody Flash:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Certain Death:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

Bloody Axel 1: ↓↙← + **X**
Bloody Axel 2: ↓↙← + ○

WOLFGANG CRAUSER

Blitz Ball: ↓↙← + **X** ou □
Leg Tomahawk: ↓↘→ + ○
Pheonix Thrust: ←↙↓↘→ + □
Deadly Charge: ↓ (c) ↑ + **X**
Break Smash: →↘↓↙← + ○
***Kaiser Wave:** ← (c) ↗ + □ ○
****Gigantic Cyclone:** (perto) ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Unlimited Desire:** ↓↙←→ + **X**
Super Combo: Após o Unlimited Desire **X**, **X**, **X**, ○, ○, ○, □, □, □

BILLY KANE

SanSetsuKon Mid Hit: ← (c) → + **X**
Flame Insult: Após o Mid Hit ←→ + □
Sparrow Drop: ↓↙← + **X**
Whirlwind Pole: **X** (repetidamente)
Assault Flying Pole: ↙↓↘→ + ○ (pode ser controlado)
Fire Dragon Pursue: ↓↙← + ○
***Fire Whirlwind Pole:** ↓↘→↓↘→ + □ ○
****Upward Burning Kane:** ↓↘→↓↘→ + □

Golpe Secreto

****Neo Scarlet Cut:** ↓↙←↓↙← + □

R. YAMAZAKI

Serpent Slash: ↓↙← + □ ou **X** ou ○ (mantenha o botão pressionado para carregar)
Sado-Maso: ←↙↓↘→ + ○
Double Return: ↓↘→ + □
Judgement Dagger: →↙→ + **X**
Kick 1: (inimigo no chão) ↓ + □
Exploding Headbutt: (perto) →←↓↑ + □
Broken Punch: →↓↘ + **X** ○
***Gullotine:** ↓↙←→ + □ ○
****Yondan Drill:** (perto) 360º+ □
Obs.: após o **Yondan Drill**, aperte □ o mais rápido que puder para determinar o número de acertos e de dano.

GEESE HOWARD

Reppo Ken: ↓↙← + **X**
Double Reppo Ken: ↓↙← + □
Joudan Atemi Nage: ←↙↓↘→ + ○
Chudan Atemi Uchi: ←↙↓↘→ + □
Flying Reppo Ken: (Pulo) ↓↙← + **X**
Flying Double Reppo Ken: (Pulo) ↓↙← + □
Ja Ei Ken: ←→ + ○ ou □
***Raising Storm:** ↙→↘↓↙←→ + □ ○
****Deadly Rave:** ↓↙←→ + **X**
Super Combo: Após o Deadly Rave **X**, **X**, ○, ○, ○, □, □, □, ↙, □

Golpe Secreto

****Ashura Shippuken:** ↓↘→↓↘ + □

Final Impacts & Super combos

Parece que agora vai ficar mais fácil fazer combos destruidores emendando os Final Impacts, em quase todos eles você vai ter que colar o inimigo no canto, em outros terá de mostrar velocidade e precisão.

Alguns dos personagens podem fazer combos de poucos acertos, mas tirando uma barbaridade de energia. Já outros podem fazer muitos acertos e não causar tanto dano, ou mesmo fazer muitos acertos e causar um dano muito elevado.

Antes de começar, é preferível que você habilite todos os comandos especiais, alguns personagens têm mais de um super combo, é bom ter também um controle turbo para ajudar em certos especiais, mas o que vai contar mesmo será a precisão para poder encaixar tudo perfeitamente.

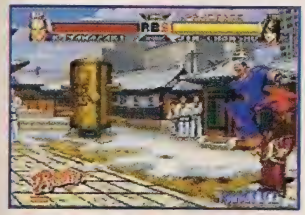
Lembrete: você deve estar com a barra de life vermelha e a barra de power cheia para realizar os Final Impacts. **Obs.:** os combos a seguir foram feitos com o adversário do lado direito da tela e sem alterações nos botões.

R.YAMAZAKI

Final Impact: perto do adversário, faça o **"???"** ↓↙←+**X** e imediatamente cancele com o **"???"** 360º+□

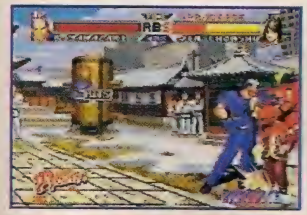
Super Combo 32 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** necessário controle turbo.



Pule com □, e...

... ao cair aperte ○ para fazer dois hits...



... emende um **Serpent Slash:** ↓↙←+○, para fazer mais dois (vai ter que dar um total de quatro, não três), para então...

...cancelar com o **Yondan Drill:** 360º+□ e o infeliz vai pelos ares levando mais dois e totalizando seis (oh!), aperte □ repetidamente.

Assim que aparecer Final Impact, comece a apertar o □, o mais rápido que puder (nessa hora é necessário um controle turbo, de preferência...), para Yamazaki ficar o mais louco possível.

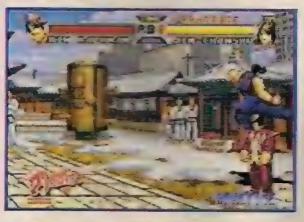
Depois de um verdadeiro linchamento (já era, um abraço...), o infeliz vai ter que descer. Quando ele quicar um vez no chão, faça o **Kick 1:** ↓+□ para dar mais um pisão de brinde e fazer trinta e dois hits. Manero!!!

KIM KAPHWAM

Final Impact: Pule para cima do adversário e faça o **Hisyo Kiaku:** ↓+○, cancelando-o com o **Hoh-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□

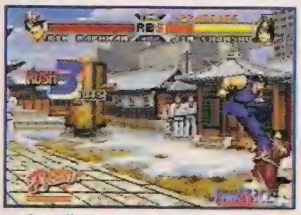
Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** a seqüência é muito difícil e, você terá que ter muita paciência e precisão.

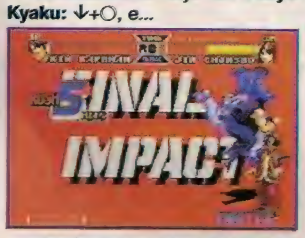


Pule em cima do adversário e um pouco antes do chão, aperte □ e...

... assim que tocar o chão, pule para cima do adversário com **X** (de forma que acerte na subida). Assim que acertar,...



... imediatamente faça um **Hisyo Kyaku:** ↓+○, e...



... quando chegar no quinto hit, cancele com o **Ho-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□, fazendo tudo certo, você vai realizar o Final Impact a poucos centímetros do chão.

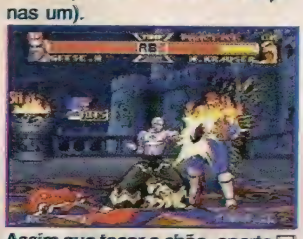
GEESE HOWARD

Final Impact: qualquer lugar, faça **Reppo Ken:** ↓↙←+**X** e imediatamente cancele com o **Deadly Rave:** ↓↙←→+**X**

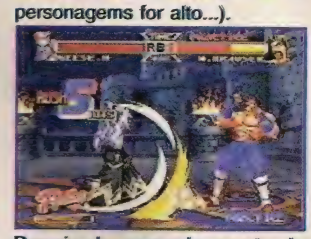
1º Super Combo (16 ou 14) hits

Condições: adversário em qualquer lugar. **Obs.:** o 16 hits só funcionam em personagens altos.

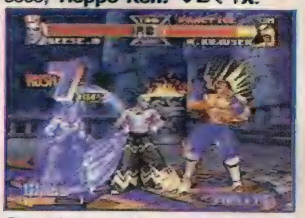
Pule em cima do adversário e fique apertando □, para acertar três vezes no ar (se este for alto, caso seja baixo o acerto será apenas um).



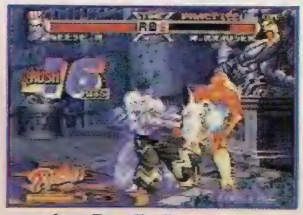
Assim que tocar o chão, aperte □ mais uma vez para Geese acertar seu soco duplo (totalizando cinco acertos, juntamente com os outros três aéreos, se o personagems for alto...).



Depois do segundo acerto do soco, **Reppo Ken:** ↓↙←+**X**.



Quando a magia sair da mão de Geese, faça o **Deadley Rave:** ↓↙←→+**X** para cancelar, e...



... após o **Deadly Rave**, aperte **X**, **X**, ○, ○, ○, □, □, □, ↙, □ para completar o combo.

ALFRED

2º Super Combo 8 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Alfred.

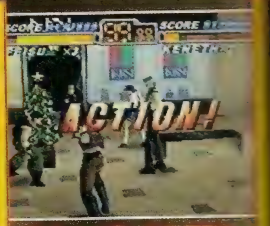
Pule para cima do adversário e faça **Mayde-Mayde:** (no ar) ↓↙←+○, e aperte ○ novamente para atacar.

Assim que o golpe acertar, faça o **Hexa Drive:** ↓↘→↓↘→+□ ainda no ar.

E POR ENQUANTO...

Vamos ficando por aqui, mas ainda não acabou. Vá treinando por enquanto e até a próxima!

CRISIS BEAT



O JEITO FINAL FIGHT DE SER

Crisis Beat é um típico 3D side-scrolling, mas com mais características que os outros (Final Fight e Fighting Force). Tem uma história leve, com gráficos agradáveis de se olhar, feitos em tempo real em cenas inteiramente em 3D. Os personagens contêm suas próprias vozes, tanto deles como delas, e os desenhos dos personagens lhe dão a sensação de anime. Você poderá escolher entre dois pares de quatro personagens, sendo assim, uma história diferente para cada.

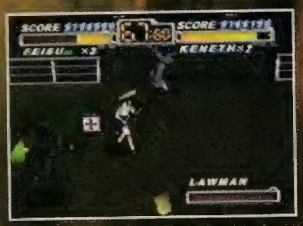
A história de Crisis Beat, é bem simples. Você é colocado a bordo de um navio chamado Princess of the Fearless, que está recheado por um grupo de terroristas conduzido pelo Coronel Whigen. Você terá que lutar a bordo em áreas diversas do navio em uma tentativa de deter os terroristas.

O game possui uma interatividade incrível com o cenário e quase tudo que está neste, pode ser quebrado ou até mesmo arremessado contra um inimigo. Até um sistema de combo foi implantado no game.

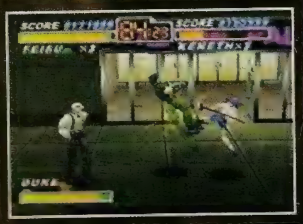
Porém, a falha principal do jogo é que (no começo da primeira fase) o curso que você irá percorrer durante o jogo é totalmente linear, sem nenhuma rota alternativa a escolher. Alguns podem enjoar do game depois de jogar algumas vezes.

Graficamente o game não chama nenhuma atenção, as animações deixam um pouco a desejar, assim como o som, que praticamente não existe.

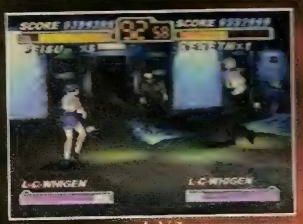
De qualquer maneira, este game é mais divertido quando você joga no modo de duas pessoas (Pair Mode), aí o bicho pega. Jogue e prove.



Destrua tudo que estiver em sua frente, você encontrará muitos itens.



Duke é um dos chefes do jogo, bata nele uma vez e depois desvie.



Fique esperto! Não pense que o chefão L. C. Whigen morreu, quando menos se espera ele volta.

LEGENDA

□ ..... Ataque 1 (normalmente um Soco / Ataque alto)
X ..... Ataque 2 (normalmente um Chute / Ataque baixo)
O ..... Pulo
▲ ..... (A-R-B) Especial
R1 ..... Corrida

[LISTA DE COMBOS]

EIJI GARLAND

Rising Combination: □, □, □, □
Double Low Kick: X, X, X
Hybrid Rush: □, X, □, □
Cyclone Rush: □, □, X, □, X

JULIA JEFFERSON

Siren Palm: □, □, □
Air Sobat: X, X, X
Hanging Junon: X, X, □, □
J. Swing: □, □, X, X, □ (aperte repetidamente)
Sky-High J.: Pule e aperte □ quando seu oponente estiver no ar

KENETH KIROVA

KouRaiJin: □, □, □
RaiRenJin: X, X, X
RenSouTenShoKyaku: X, X, □, □
TenFuHouKouKyaku: □, X, X

YAN HAINT FEISU

GouJinTotsu: □, □, □, □, □
KuJinKyaku: X, X, X
ShoTenTotsu: □, □, X, X
TenFuJin: X, X, □, □

FICHA TÉCNICA

CRISIS BEAT
BANDAI — CD
AÇÃO — 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE
DIVERSÃO

- Os personagens são bem carismáticos
- A interatividade com o cenário

CONTRAS

- Praticamente o game não possui som
- As animações deixam um pouco a desejar
- As CGs estão pouco trabalhadas

CLAS 3.

Gamers Book não é apenas mais uma revista, ela chegou para criar um novo conceito de revista de video game. A cada edição, matérias com muitas informações e a qualidade que já é marca registrada da Gamers. Temos orgulho em afirmar que, nesta primeira edição, você vai encontrar 100 páginas com a mais completa matéria sobre Final Fantasy VII já feita em todo o mundo!!! Vai encontrar também informações sobre RPG e jogos para computador. A cada edição, um novo jogo com sua estratégia completa.

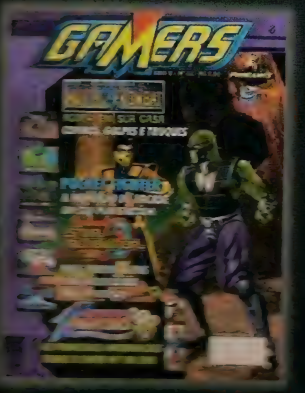
Gamers Book

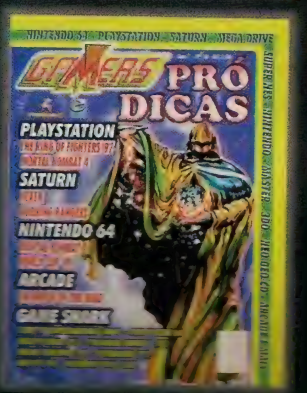
Gamers Book

Gamers Book

Gamers Book

Já nas bancas!





Xenogears

GOD ONLY KNOWS

E voltemos à nossa programação normal...

Ok, ok, amantes dos mechs enlouquecidos e personagens carismáticos de Xenogears, a espera chegou ao fim. Nesta edição damos continuidade à tradução e explicação de menus, partindo do menu de Equip (como prometido na edição 31) e chegando até o início do menu de Gears. Mas deixemos de enrolação e mãos à obra!

O menu de Equip

Dando continuidade aos menus que podem ser acessados pela tela de Status, o menu de Equip (que também pode ser visitado através do menu principal), como o próprio nome diz, permite a você equipe seu personagem de maneira que este fique bem preparado para os desafios que estejam por vir. Mas, diferenciando-se de outros RPGs, os personagens de Xenogears comportam somente uma arma e três acessórios. Isso mesmo, nada de armaduras, elmos, escudos...

O menu em si é formado por quatro janelas principais. A primeira delas, no alto à esquerda, estão os equipamentos portados pelo personagem. Abaixo da palavra "武器" (Arma), a arma usada por seu personagem. Cada personagem utiliza uma arma diferente, podendo usar somente as variedades daquele armamento. Bart usa chicotes / ウィップ, Elly usa Rods / ロッド ("cajados", numa tradução literal, mas que não caberia para tal arma), Billy usa armas de fogo / ガム e Shitan, mais adiante no game, usará katanás / 刀. Mas esxistem aqueles que lutam de mãos nuas e, diferente de Tifa de FFVII ou de Sabin / Nash de FFVI, não equipam-se com garras ou luvas. Para tanto, eles contam somente com o dano causado por seu poder de ataque original, baseado na Attack Power. Em outras palavras, eles dependem muito mais de suas Skills que de armas poderosas. É exatamente o que acontece com Fei, Maria, Rico e, inicialmente, com Shitan. Assim sendo, este espaço, para os lutadores de mão livres, é vazio.

Por outro lado, Billy Lee Black é uma caso à parte. Diferentemente de Barret, a muniçao de Billy é limitada a 100 balas por arma (aliás, de onde diabos o Barret tirava tantas balas?). E, como ele usa várias armas diferentes ao mesmo tempo, seria meio estranho que a munição de uma pistola fosse a mesma da Shotgun. Assim, apesar de equipar-se somente com uma arma (digamos que seja um conjunto delas) no campo respectivo, ele deve equipar também as balas para cada uma das quatro armas do conjunto, pressionando-se ← ou → na tela de Equip. Uma tela listando as armas do caçador de fantasmas surgirá. Além disso, cada arma possui uma peculiaridade (dano mágico, dano por fogo, etc), além de poder próprio. Você compra munição para as armas de Billy nas lojas de armas, em pacotes de 100 balas cada. São quatro as armas de Billy. De cima para baixo temos a ハンドガム / Handygun, エーテルガム右 / Ethergun Direita, エーテルガム左 / Ethergun Esquerda, e a ビッグガム / Biggun.

Um pouco mais abaixo encontramos a palavra アクセサリー / Accessory, seguida de mais três espaços. São nestes locais que você terá que escolher até três acessórios para fazer parte do equipamento de seu personagem. Os acessórios têm função exatamente idêntica à exercida nos demais RPGs: alterar atributos, conceder habilidades, proteções ou imunidades especiais, etc.

O leque de acessórios existentes é bem vasto, indo desde armaduras e elmos (sim, estes são considerados acessórios) até anéis que engrandecem seu personagem à décima potência. Vale lembrar que você não pode equipar dois elmos ou duas armaduras ao mesmo tempo. Por exemplo, quando já se possui um elmo equipado no primeiro espaço, todos os elmos da lista desaparecem quando selecionar-se o segundo ou terceiro acessórios. Além disso, qualquer armadura ou elmo pode ser equipada em qualquer um dos espaços.

Ao lado desta janela, a listagem das armas / acessórios possuídos, seguidos da quantidade.

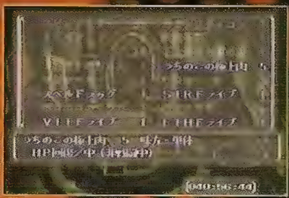
Na janela do canto inferior esquerdo, logo abaixo do nome do personagem, está uma breve descrição sobre o equipamento, que se reflete na janela diretamente à direita desta, onde constam todos os atributos do personagem. Mas não só os itens com descrição que são capazes de alterar seus atributos. A maioria das armaduras não possui descrição e simplesmente aumentam seu poder de defesa.

Dito isso, vamos a um exemplo prático. Peguemos a "ペンギンコート / Penguin Coat", um acessório equipável no corpo do personagem, uma armadura. Você possui 2 desses equipamentos, o que é mostrado na janela superior direita. Caso você decida equipá-lo, então você estará livre para escolher qualquer um dos três espaços para isso, EXCETO se você já possuir alguma armadura

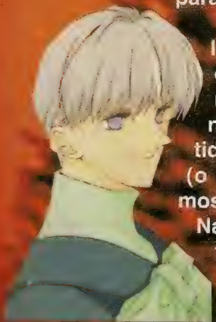
equipada. Caso tenha, por exemplo, uma Leather Coat no primeiro espaço, então você será obrigado a equipar o Penguin Coat no primeiro espaço. Do contrário, será necessário se desequipar o Leather Coat para só então vestir o Penguin. Mas continuemos. Tal armadura não possui nenhuma descrição na janela inferior esquerda mas, mesmo assim, aumenta em +40 sua 防御力 (Defense Power), como indica o número em vermelho.

Um último detalhe a ser apontado é a possibilidade de se alternar entre as telas de Equip dos personagens da mesma forma que as telas de Status, pressionando-se R1 ou L1.

O menu de Item



Talvez um dos mais simples menus existentes no game. Ao acessar tal opção através do menu principal, uma listagem dos itens que você possui surgirá na janela principal. Você pode carregar uma variedade indefinida de itens, em quantidade máxima de 99 unidades cada. Em outras palavras, infinitos tipos de itens de cura, ataque ou efeito, mas somente 99 de cada (99 Aquasols, 99 OmegaSols, etc). Mesmo com toda essa simplicidade, vale mencionar um fato interessante. A lista não possui um tamanho pré-determinado, crescendo de acordo com a quantidade de itens diferentes que você possui. Complicado? Bem, em Final Fantasy VII, por exemplo, existem cerca de 256 espaços no inventário, independente do número de itens distintos que você possua. Em Xenogears, por outro lado, dependendo do número de itens direrentes que você possuir, a lista terá mais ou menos espaços. Ou seja, se você tiver quarenta e oito itens, então a lista terá um tamanho equivalente a vinte e quatro linhas e duas colunas, enquanto cento e vinte e oito itens, serão sessenta e quatro linhas e duas colunas. Um pouco de informação inútil para você...



Abaixo, numa janela um pouco menos alta, existe toda a "ficha técnica" do item, com seu nome, seguido da quantidade e do raio de ação (o mesmo dos Ethers, mostrados na edição 31). Na linha abaixo, uma breve descrição de sua utilidade. Para melhor explicar isso, tomemos como exemplo um Aquasol, item de cura menor, encontrado em qualquer loja decente. Na pequena janela teremos, na primeira linha, da esquerda para direita, seu nome "アクアソル" (Aquasol), a quantidade "47" (indicando que você possui 47 Aquasols) e o raio de ação "味方・単体" (Alies - Simple). Na linha abaixo, a descrição "HP回復(50)" (Cura [50] pontos de vitalidade).

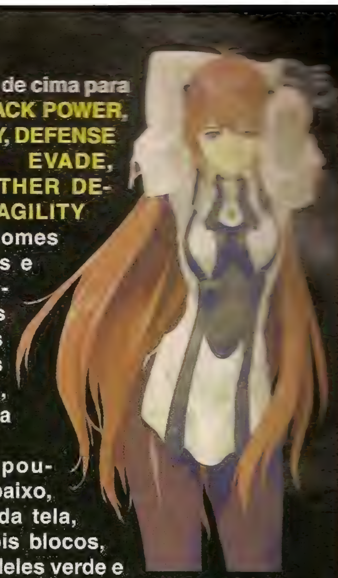
Por fim e, por isso, o menos importante, está o relógio, que continua a marcar o tempo de jogo.

O menu de Gear

Esté é bastante semelhante ao menu de Status, apresentando na edição 31. Todavia, este menu enfoca especificamente os Gears. Caso nenhum dos personagens possua gear algum, então esta estará desabilitada. Se pelo menos um deles possuir um Gear, então os que não o possuírem não poderão acessar a esta tela. Simplificando: apenas aqueles que tiverem gears terão esta tela.

Aqui você encontrará praticamente as mesmas informações encontrados na tela de Status do personagem, mas valendo somente para os Gears. As únicas exceções seriam os valores de LEVEL, de EXP e o TO NEXT LEVEL, que continuam pertencendo somente aos personagens, uma vez que os Gears não possuem nível de experiência. Dos valores principais, o HP (pontos de energia, que indicam quanto dano a unidade pode suportar antes de tombar em batalha) se manteve, mas com um valor máximo de 99.999 (quantos noves!). O TP, localizado logo abaixo, fora substituído pelo atributo FUEL, logo que as magias tealizadas pelos Gears consome poder mágico dos pilotos, e não das máquinas em si. Este novo valor indica a quantidade de combustível que a unidade comporta para realizar seus movimentos, combos e demais formas de ataque. Uma vez chegada a zero, a unidade fica inutilizada até que utilize-se do comando CHARGE para se recarregar. Por último, após todos estes tópicos, um outro ponto que se manteve, o 体重 / PESO, mas agora em valores acima de mil (afinal, um Gear pesando 75 quilos seria quase impossível...).

À direita desses três valores, todos os atributos contidos no personagem passam a medir o poder, a velocidade, a defesa e muito mais do Gear. Assim temos, de cima para baixo, ATTACK POWER, ACCURACY, DEFENSE POWER, EVADE, ETHER, ETHER DEFENSE e AGILITY (para os nomes em japonês e informações mais profundas sobre tais valores, consulte a edição 31).



Um pouco mais abaixo, ao centro da tela, existem dois blocos, sendo um deles verde e outro vermelho. Ambos não podem nunca estar simultâneamente acesos, tendo em vista que esses são indicadores da posição do personagem. Caso o quadrado verde estiver ativado, com a palavra Walk seguida de uma seta, então seu personagem está fora do Gear, andando normalmente. Agora, caso o quadrado vermelho esteja em destaque, então você está dentro do Gear. E como você pode ter personagens em Gears e à pé ao mesmo tempo, então esta é uma grande ferramenta.

Diretamente localizados abaixo dos quadrados acima listados, estão as ARMAS (武器) e ACESSÓRIOS (アクセサリー) possuídos pelo gear, da mesma forma que seus pilotos.

Por fim, passados todos esses números e nomes, três opções:

- GET ON / OFF: serve para entrar ou sair do Gear, quando possível. Em alguns locais você poderá explorar somente usando Gears e outros somente à pé. Para fazer com que todos entrem ou saiam dos gears (quando possível, claro) sem ter de acionar tal opção, basta pressionar R2+L2;
- GEAR OPTION: Entra no menu de Option dos Gears. Explicaremos na próxima matéria;
- ABILITY: Entra no menu de Ability dos Gears. Outro dos tópicos que veremos em uma matéria posterior;
- EQUIP: Para a tela de Equip das máquinas. Apesar de semelhante à dos personagens, veremos em uma continuação desta matéria;

Continua

Na próxima parte de [illegible]ria traremos a continuação [illegible] de Gears, além das [illegible]las de Skills, Ethers, [illegible]tos em geral. E [illegible]

FLASH GAME

PLAYSTATION
SUPER ADVENTURE ROCKMAN
INTERATIVO
CAPCOM

Mais um para a coleção! A série de maior sucesso da Capcom está aí mais uma vez. Mas como diz o título do game, esta é uma das aventuras do Rockman (uma aventura por fora, para ser mais exato). O legal do game é que você praticamente assiste, mais do que joga. A interatividade é o que domina. Tudo começa quando com um estrondo na floresta, de onde surge uma pirâmide e outras coisas estranhas mais. Adivinha quem estava a caminho desta floresta? Doutor Willy! Depois do estranho acontecimento, ele parte à procura de algo e pelo jeito acaba encontrando. Agora a sua missão é descobrir o que se passa... O game até que não saiu mal, mas se você não é muito acostumado a apenas assistir, talvez não curta muito esta aventura. Durante o jogo, você vai apenas responder a perguntas (que no caso definem o caminho ou tarefa a fazer), as vezes apenas direcionar para onde Rockman deve ir (principalmente na hora em que pintar inimigos ou chefes) ou esquivar-se. Quando pintar inimigos, você vai controlar um alvo, bem no estilão Time Crisis. Enfim, para quem curte games de tiro em primeira pessoa, não pode perder esta aventura.

PLAYSTATION
JERSEY DEVIL
AVENTURA
B'HEIVJE(R)

Encontrado nos arredores da mansão de um cientista louco, uma espécie de diabinho (ou morcego) é rapidamente adotado; mas depois do inferno que a pequena criatura apronta explodindo o laboratório... ela é mandada embora a ponta pé. Com o passar do tempo, o cientista cria aberrações e as solta na cidade, onde está havendo muito pânico. Das sombras surge Jersey Devil (que foi escorraçado pelo cientista). O game é realmente animador, com uma abertura em desenho animado super decente. Apesar da diversão, as decepções são maiores, um exemplo: a constante quebra de polígonos (chegando até a prejudicar na hora do jogo, pois você as vezes pode atravessar o chão, entre outras coisas...). O que pode chegar a prejudicar também, é que, o personagem não pode se aproximar muito das bordas, ou estará sujeito a uma queda seguida de morte instantânea. Tirando isso, você vai bancar uma espécie de Batman. A cada fase, você poderá salvar um certo número de pessoas e coletar itens (principalmente vidas, coisa que será encontrada recentemente) para melhorar o seu desempenho. A dificuldade do game não é tanta. Enfim, este é mais um super herói que aparece para completar o panteão.

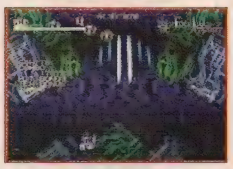
NINTENDO 64
CHOPPER ATTACK
GUERRA/TIRO
MIDWAY

Para quem não abre mão de uma guerrinha, não pode deixar de conferir Chopper Attack. É bem interessante e divertido (quem não se diverte destruindo as forças inimigas), você pode escolher entre alguns helicópteros armados até os dentes. Uma coisa que vai incomodar é a perda de combustível da sua aero nave (ao mesmo naipe de Desert Strike, entre outro do gênero), onde você vai ter que reabastecer ou cairá, falhando na missão. A jogabilidade é muito boa, mas os efeitos de luz e explosão não são um dos melhores. Mas como o que conta é a diversão, então não deixe de conferir.

PLAYSTATION
B.L.U.E. LEGEND OF WATER
AVENTURA
HUDSON

A Hudson parece que caprichou nesta nova aventura, onde você controla uma garota que tem como melhor amigo um golfinho (alguém por aí já assistiu Flipper...). A bordo de um navio, sua missão é descobrir os mistérios do fundo do oceano, onde foram encontrados restos de uma civilização desconhecida. Os cientistas contam com você e com o golfinho para explorar as profundesas. A aventura vai se passar dentro do navio, a única coisa chata é que você vai controlar a personagem através de um pequeno ícone (onde você clicar, a personagem vai). O gráfico é bem parecido com os de Lara Croft (Tomb Rider). De fato só o que vai deixar o game meio devagar são os comandos, mas de resto, só vai depender de você para solucionar este mistério.

NINTENDO 64
STAR SOLDIER
NAVE
HUDSON



Mais um game de tiro para o console d Nintendo,mais Hudson no pedaço! O game re mente é bem divertido, na simplicidade (a simp cidade é tanta que lembra bastante os anting nhos games de navinha do arcade...) mas in lizmente fraco em termos gráficos. Os efeitos luz não são lá grande coisa, pois é algo mu sem graça e desanimador. O desafio tambe não é um dos melhores, mas para compensa prejuízo, a jogabilidade é muito boa, isto é, pa quem já está acostumado a usar o controle a lógico. Apesar dos contras, vale a pena confe pela diversão.

PLAYSTATION

SOL DIVIDE

TIRO/AVENTURA

ATLUS

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

As guerras épicas ainda não foram esquecidas. Em Sol Divide, você pode optar por escolher entre três personagens (entre eles há uma mulher, pelo menos). Apesar da originalidade (que também não chega lá estas coisas), a diversão também é boa. A parte gráfica não foi muito bem aproveitada, assim também como o game que infelizmente é muito curto e fácil, apesar de você deixar a dificuldade no máximo. Os personagens não tem muito movimento na animação, e isso deixa o game um pouco neutro na hora do vamos ver. Apesar das batalhas serem no ar, você vai encarar muitos inimigos, como dragões grifons e magos; e muitos chefes, dragão de duas cabeças, minotauro e outras criaturas estranhas (mais do que qualquer coisa). A propósito, parece que há mais chefes do que fases, e as fases são bem curtas. Mas você pode contar com magias e invocações, como Shiva (não é Final Fantasy, mas dá pro gasto). Mais um game de tiro até que divertido.

PLAYSTATION

THE GRANDSTREAM SAGA

RPG

THQ

GRÁFICO	★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★½

Mais um RPG, até que um pouco diferente, tendo seu sistema de batalha muito simples e eficaz. A história trata-se de um jovem que quer aprender como usar a magia e ser forte (lembra um pouco Dragon Ball); saindo numa aventura onde vai solucionar vários mistérios e adquirir o conhecimento necessário. A abertura em anime já passa a idéia do game. A visão do game não é uma das mais agradáveis, o personagem é simplesmente desarticulado (quando anda, só o que se mexe não os braços e as pernas...), as vezes você não sabe se personagem está de costas ou não. Na hora das batalhas, você tem a liberdade de se movimentar enquanto ataca com uma espada e se protege com um escudo. Você ainda vai poder contar com magias (sendo estas usadas com o tempo). O game não demonstra muita ação, sendo até um pouco parado demais. Mas por ser um RPG, vasculhar os lugares não deixa de ser um ponto básico.

SATURN

POCKET FIGHTER

LUTA

CAPCOM

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

E a sátira também assola o console da Sega. Depois de uma avaliação para Playstation (edição passada) pinta a de Sega Saturn, trazendo as suas pequenas diferenças. Tudo que estava presente na versão para Playstation se mantem na versão do console da Sega, com exceção do Demo jogável de Rival Schools. Os gráficos estão um pouco maiores, dando a impressão de que os traços dos personagens estão serrilhados, mas isso é apenas impressão. Apesar da possibilidade de poder usar um cartucho de Ram compatível (logicamente o cartucho de 4 Mega da Capcom, que fez um milagre e tanto em Vampire Savior...), não se mostra muito eficiente, os loadings são um pouquinho demorado. Mas a diversão continua a mesma, muita tiração de sarro e pancadaria a gosto para ninguém reclamar.

NINTENDO 64

OFF-ROAD CHALLENGE

GT INTERACTIVE

CORRIDA

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★½

Quem nunca ouviu falar de Off-Road, principalmente quando o Super NES e o Mega Drive eram os video games do momento? Para N64, a produtora não usou e abusou da capacidade que o console têm a oferecer, mas nem por isso o game deixa de ser super divertido e legal. O game ainda continua com o mesmo esquema, sempre chegar entre os três primeiros para descolar uma grana e equipar seu carango; também pode-se contar com a coleta nas estradas, onde você pode pegar Nitros e sacos de dinheiro. Apesar do desafio ser excelente, muitas coisas estranhas foram acrescentadas em Off-Road Challenge, como por exemplo discos voadores vagando pelas beiras de estrada (até que é engraçado), bem ao pé de Cruisin World. Tirando os exageros, o desafio deste game simplesmente destrói!!

NINTENDO 64

SUPER B. DAMAN BATLE PHOENIX

HUDSON

TIRO

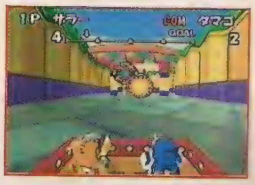
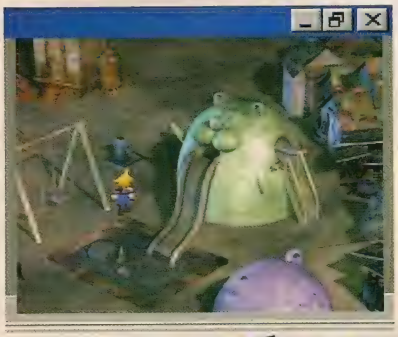


GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Ela outra vez (Hudson) tentando provar que pode. Em Batle Phoenix, você pode se deliciar em joguinhos bem legaizinhos, podendo usar o controle nanalógico ou o control pad. Participando de corridas onde ganha quem conseguir somar mais pontos positivos (caso você finalize os primeiros desafios, estará à disposição um [illegible]zinho para o modo 2P onde você e um amigo detonam dois outros robôs, [illegible] base do tiro para fora do [illegible] for...). O problema [illegible]

FINAL FANTASY VII



Um dos RPGs de maior sucesso no Playstation, acaba de sair para seu PC. Estamos falando, é claro, de nada mais nada menos que Final Fantasy VII, a mais tradicional série de RPGs japoneses, que por mais de uma década permaneceu como exclusividade dos consoles. A épica história do jogo gira em torno de um grupo de rebeldes que enfrentam uma corporação tirânica, a Shinra Corporation. Mas, ao desenrolar da história, problemas ainda maiores irão acontecer, conflitos internos e até um triângulo amoroso.

Esta versão de PC, é uma cópia quase idêntica da original para Playstation, conservando a interface e o estilo típico dos jogos de video game. Uma melhora evidente no game são as batalhas em 3D, que se beneficiam da versatilidade das placas 3D para dar uma qualidade gráfica ainda mais sofisticada, com maior resolução e velocidade. Então, nós recomendamos não jogá-lo sem uma boa placa 3D.

As cenas em CG que se destacam na versão do Playstation não são de alta qualidade na conversão para PC. As impressionantes animações em CG perdem muito em qualidade, devido a falta dos chips de descompressão de vídeo existentes no Playstation, e as músicas estão iguais as do console, caso não tenha uma boa placa de som.

Esta versão para PC não deixa de ser uma ótima opção para quem não teve a oportunidade de jogá-lo no Playstation, então aproveite bem e divirta-se.

FICHA TÉCNICA

FINAL FANTASY VII

EIDOS INTERACTIVE

RPG

1 jogador

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	10
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	9

REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz.
32Mb de RAM DirectMedia 5.2
Compatível com:
3Dfx Voodoo1, 2 e Rush,
3Dlabs Permedia 2, ATI Rage

FATAL FURY 3

Um dos grandes games da SNK em uma conversão perfeita para PC. Fatal Fury 3 não é um game muito recente, mas como só agora chega em nossas mãos e pelo fato de ser um dos melhores games de luta (conversão de Arcade / PC) até hoje, não poderíamos deixar de mencioná-lo na revista, não é verdade?

Em Fatal Fury 3 você poderá escolher entre dez personagens, sendo eles: Terry Bogard, Hon Fu, Mai Shiranui, Geese Howard, Bob Wilson, Sokaku Mochizuki, Andy Bogard, Franco Bach, Joe Higashi e a gatíssima Blue Mary, cada um com seus golpes originais do Arcade. Graficamente o game é perfeito (comparando sempre com a versão do Arcade), aparentemente nenhum quadro de animação foi cortado, o que é excelente, mas além disso, o melhor do game certamente é a jogabilidade, já que geralmente os jogos de computador têm esta como ponto fraco.

As músicas, como não poderiam deixar de ser, estão de arrasar, sempre na medida certa, e claro, combinando sempre com o game. Resumindo, o game possui uma diversão nota 10, o único ponto negativo mesmo, é conseguir encontrá-lo, de resto, ele está muito bom. Pode crer!

FICHA TÉCNICA

FATAL FURY 3

GAMEBANK

LUTA

1 a 2 Jogadores

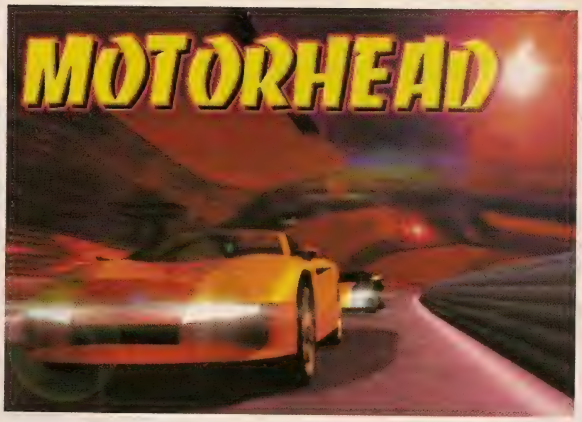
AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	9
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	9

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 16Mb de RAM - 60Mb de Hard Disk
Compatível com:
SVGA 640x480 HC 16 Bits

MOTORHEAD



A Greenleaf acaba de trazer ao Brasil um dos melhores games de corrida do momento (não esquecendo-se que o game contém manual inteiramente em português), este é MotorHead, produzido pela Gremlin. O jogo possui ótima qualidade gráfica, uma jogabilidade excepcional, ótimos efeitos e muita, mais muita velocidade.

O game tem como objetivo principal, ser campeão da mais perigosa e disputada liga norte-americana, a liga Transatlântica de velocidade. Por isso é preciso vencer os mais inteligentes pilotos do mundo em pistas variadas. Só os melhores e mais rápidos passam para as fases seguintes.

O game proporciona as mais incríveis sensações de velocidades em enormes retas e curvas de alta e baixa velocidade. Você poderá optar pelas opções: um jogador, corrida rápida, corrida única e corrida de liga. A opção multiplayer permite que um máximo de oito jogadores entrem no mesmo jogo. A interface de MotoHead é excelente, fácil de ser ativada e interagida. Pode-se escolher configurações de vídeo e áudio. Os gráficos de MotorHead comtém poucos detalhes, mas limpos e bonitos, os efeitos de luz são realmente o ponto forte, efeitos de iluminação incríveis, mesmo sem o uso de uma placa aceleradora 3D. O som também esta muito legal, efeitos sonoros bem realistas, como por exemplo, cantadas de pneus e batidas contra o guard rail, e finalmente a jogabilidade, que dá um show a parte. Então depois de ver tanta coisa positiva do game, então "não espere, jogue já!"

COMANDOS BASICOS

S	Subir marcha
A	Descer marcha
SPACE	Buzina
SHIFT esquerdo	Freio de Mão
CTRL esquerdo	Olhar para trás
L	Menu de opções do game
L	Câmera interna (no carro)
L	Câmara externa (fora do carro
L	Câmara de TV
L	Alternar câmera entre os carros
L	Tabela de posições da corrida
Números 1 a 0	Enviar mensagens pré-programadas (só em Multiplayer)

FICHA TÉCNICA

MOTORHEAD

GREMLIN

CORRIDA

1 a 8 Jog. (IPX, LAN, TCP/IP)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	7
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 90Mhz - 32Mb de RAM - 100Mb de Hard Drive
Compatível com:
Todas as placas aceleradoras 3D disponíveis para Direct3D

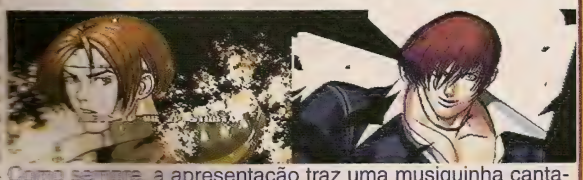
THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

A febre de King of Fighters se fortalece a cada ano que passa, com a chegada de cada novo game da série. A SNK consegue sempre inovar e se superar, e neste ano não foi diferente. KOF'98, o quinto game da série, quatro anos após o primeiro, honra o nome e a tradição de KOF, sagrando-se como o melhor da série, em todos os pontos.

Em termos de lutadores, KOF'98 simplesmente acaba com qualquer outro jogo de luta (tanto 2D quanto 3D). São 38 lutadores básicos, sendo que 13 deles possuem uma versão alternativa (12 normais e mais a versão turbinada de Rugal, o último chefão, não-selecionável), totalizando 51 lutadores (uma boa idéia). Se compararmos com outros games de luta, nos veremos diante de jogos como Mortal Kombat Trilogy para Playstation, com seus 37 lutadores (sendo que vários deles são o mesmo lutador com cores e golpes trocados, os famosos "palette swaps", como é o caso dos ninjas Sub-Zero, Scorpion, Ermac, Noob...) ou Toshinden 3, poligonal e com 32 lutadores, ou mesmo o inédito Street Fighter Zero 3, com seus 28 personagens (contando os secretos). Assim vemos que KOF'98 não só bate o record de lutadores como ainda abusa na animação e tamanho dos lutadores (não são "apenas" 37 lutadores mal animados como em MKT). Além disso, a SNK, como sempre, consegue reunir o elenco de personagens mais carismáticos dos games. Todos os lutadores da versão passada estão presentes em seus respectivos times: Kyo, Benimaru e Goro no time do Japão; Terry, Andy e Joe no time Fatal Fury; Ryo, Robert e Yuri do time de Art of Fighting; do Ikari Team temos Leona, Ralf e Clark; Athena, Kensou e Chin vêm do time da China; Chizuru, Mai e King retornam com o time Neo Female; o time de Kim vem com o próprio mais Choi e Chang; o New Faces (que agora não serão mais "new faces") continua com Yashiro, Shermie e Chris; e o Special Team volta com Yamazaki, Mary e Billy. Shingo retorna ainda como lutador solo, enquanto Iori agora forma o (velho) novo Yagami Team com Mature e Vice: as secretárias de Rugal que haviam sido mortas pelo próprio Iori em '96. Pra alegria da galera, a SNK ainda formou um time com os saudosos Heidern, Takuma e Sasyu (posto só pra "tapar buraco") e também trouxe o time USA da '94, com Heavy D!, Lucky e Brian (alegria pros americanos, que depois do '94 não tiveram mais time em nenhum KOF). Rugal também voltou do mundo dos mortos para uma carreira solo (solo player carreira solo! Entendeu? Ha, ha... he, he, he. É, não foi engraçado). A mancada é que não há nenhum personagem inédito, apenas lutadores já conhecidos de outras versões, e também a ausência de enredo é fatal. Como um KOF pode não ter storyline?

Falando-se em gráficos e som, fica ainda mais claro que a SNK reuniu o que há de melhor em todos os KOFs. Começando pelos gráficos, nota-se que o tamanho dos personagens é de 10 a 20% maior que nas versões anteriores, permitindo um nível de detalhes ainda maior, e ainda assim os lutadores são excelentemente animados. Mas a preocupação com detalhes não se resume apenas aos lutadores, ela é ainda mais notável nos cenários. São 9 cenários (sendo 2 já vistos em KOFs anteriores, mas com um novo visual) caprichadíssimos e com muitos objetos se mexendo ao mesmo tempo. Quando trata-se de música o jogo é especialmente impressionante, principalmente pelo fato que vinha seguindo a evolução da série: a cada novo KOF, a música crescia inversamente proporcional à qualidade geral do jogo, ou seja, a cada novo game, o jogo melhorava e a música piorava. Tanto que a '94 é considerada a de melhor trilha sonora da série (seguida pela também excelente '95, a '96 que é muito boa e a lastimável '97, que tem uma ou duas músicas que se salvam, principalmente a da Orochi Shermie). Agora este quadro se reverteu e KOF'98 traz o que há de melhor em toda a série. A música do time do Japão é a mesma da '96, a do Fatal Fury Team é um novo remix da música de Terry de FF2/Special (diferente do remix de RBS e KOF'97, que também era baseado nesta versão), do time de AOF é uma versão remixada da música de Ryo em AOF2, a do Ikari Team é um remix da '96, do time das minas (o Neo Female) é a música da Chizuru da '96 (para todas), do Special Team permaneceu como em KOF'97, uma música para cada personagem (sendo que a de Mary é um novo remix de Blue Mary's Blues), a de Shingo é uma inédita (mas ainda é parecida com a do '97, com arranjos de gaita), do time do USA é um remix do rap da '94 (tem até arranjos orientais misturados com vozes), e ainda tem a música de Orochi Yashiro, as remixes das músicas do time de Iori da '96 (para Mature e Vice) e '95 (para o próprio Iori), a música do time de Kim da '96, um remix da música de Athena da '95... A diferença é que a música não mais varia de acordo com o personagem que entra na luta (isso só acontece se um dos times for o Special Team). Ainda na parte sonora, um cuidado especial também foi tomado nas vozes dos personagens (aliás, este é um ponto muito considerado no Japão, lá tem até fã clube de alguns voice actors). Nota-se que a voz de Iori ficou mais animal, seus gritos expressam ainda mais o seu ódio absoluto pelo adversário, lembrando um pouco sua versão Orochi. A voz de Athena também mudou (de novo), e agora suas falas estão mais prolongadas (Saikoboooooooru) e com voz de menininha. A voz da anunciante dos rounds também é nova, parecida com a de KOF'96 (na realidade, a voz da anunciante é da mesma voice actress de Blue Mary e King). Um detalhe é que o nome do vencedor não é mais anunciado, agora a anunciante fala apenas "winner" (será que fizeram isso para economizar memória? Isso porque o jogo tem 700, bastava gastar um pouco mais!).

Em termos de jogabilidade a SNK também caprichou, retirando apelações que irritavam e dando muito mais possibilidades de escapar de novas apelações que possam surgir. O equilíbrio entre os lutadores agora é muito maior, lutadores considerados fortes demais foram enfraquecidos enquanto os ditos "fixões" foram fortalecidos. O novo sistema de jogo, implementado sobre o sistema da versão passada, dá sangue novo à série. Para finalizar, veja agora nas próximas páginas, todos os detalhes sobre as novidades que KOF'98 traz para você, e não se esqueça de conferir golpes e combos na próxima edição.



Como sempre, a apresentação traz uma musiquinha cantada. Os dizeres são os seguintes: It all began in 94, Kept on going in 95, More fighting in 96, It came again in 97, And now we know, So here we go, K.O.F. is here again, Nothing's going to stop it in 1998!

COMANDOS BÁSICOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
CD: Golpe Forte
→+C: Arremessar para frente
→+D: Arremessar para trás
AB (ao cair no chão): evitar a queda rolando
CD (durante a defesa, no momento do impacto do golpe): cancelar defesa com ataque (com uma "bolinha" na barra ou POW cheio)
ABC quando estiver tonto ou sendo agarrado: assistência (membro de seu time vem para ajudar)
Start: Provocação (se ambos os lutadores estiverem em modo Extra, diminui a barra de POW do adversário)

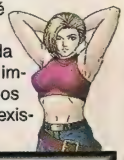
ADVANCED vs EXTRA

Assim como em '97, você pode escolher entre dois modos de jogo: o Advanced e o Extra. Ambos tiveram algumas mudanças significantes em relação ao game anterior. Vejamos agora suas novidades e comparações:

1. Modo Advanced

Características

- Esquiva rolando
- Possível evitar arremessos
- Para fazer SDMs, é necessário queimar uma "bolinha" para ativar a barra Time
-O primeiro lutador pode acumular até 3 "bolinhas" na barra de POW
- O segundo lutador acumula até 4 "bolinhas"
- O terceiro lutador pode acumular até 5 "bolinhas"
- SDMs feitos com a barra Time ativada vão gastar todo o restante da barra, impossibilitando fazer dois SDMs seguidos
- O sistema de relacionamento ainda é existente



FICHA TÉCNICA

THE KING OF FIGHTERS '98
SNK + 700 MEGA
LUTA 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	4.9

PRÓS
- Quer coisa melhor do que ter 38 personagens à sua disposição, mais 12 lutadores alternativos e 1 chefão final?
- O jogo melhorou em absolutamente todos os aspectos

CONTRAS
- A ausência do enredo é imperdoável para um game da série

CLAS. FINAL 4.5

Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)
Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar
Salto curto para trás: ←←
Corrida: →→
Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Normal: pressionar para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Alto: para frente - ↙↗
para trás - ↘↖
Pulo Longo: ↗ durante a corrida
Rolar para trás: ←+AB ou apenas AB
Rolar para frente: →+AB
Evitar arremesso: AB no momento em que o inimigo for arremessá-lo (não evita arremessos de comando)
Cancelar defesa rolando: AB durante a defesa no momento do impacto do golpe (se segurar → a esquiva será para frente; com uma "bolinha" na barra de POW)
Ativar barra Time: ABC

2. Modo Extra

Características

- Esquiva com desvio
- Pode contra-atacar durante a esquiva (como em KOF'95; é possível cancelar este contra-ataque com outro golpe para fazer combos)
- Pode carregar a barra de POW
- Pode usar DMs sem a barra POW se a energia estiver piscando
- SDMs são feitos apenas com a barra de POW cheia e a energia piscando
- O primeiro lutador tem uma barra de POW enorme
- O segundo lutador possui uma barra de POW média
- O terceiro lutador tem uma pequena barra de POW

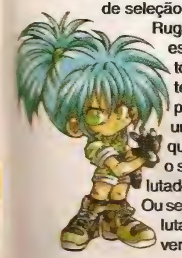
Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)
Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar
Salto curto para trás: ←←
Salto curto para frente: →→
Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Normal: pressionar para ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Alto: para frente - ↙↗
para trás - ↘↖
Esquiva com desvio: AB
Contra-atacar na esquiva: A ou B ou C ou D durante a esquiva
Carregar Power: segurar ABC (carrega a barra de POW)

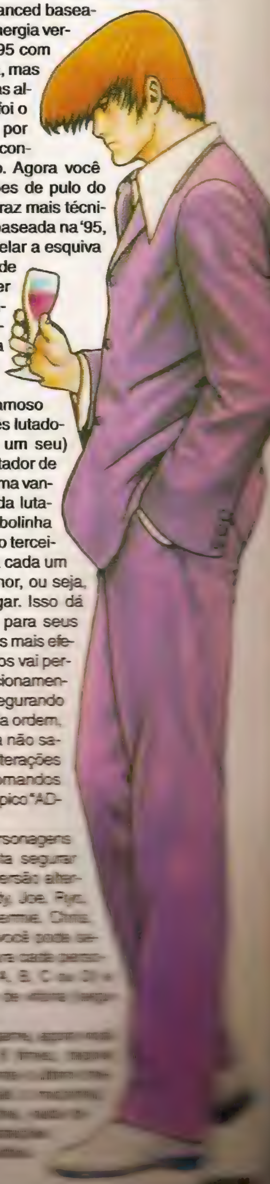
SISTEMA DE JOGO

KOF'98 não teve mudanças radicais no sistema de jogo se comparado com a versão anterior, pelo menos não como as mudanças da '95 para a '96 (a transição que trouxe mais novidades). É claro que há uma coisinha ou outra que foi alterada, vejamos então o sistema básico de jogo para saber o que mudou.

- O sistema de times permaneceu (é claro, né Pedro bó), continuando com 3 lutadores em cada time (não diga!). Assim como nos anteriores (com exceção do '94), em KOF'98 você também edita seus times livremente (como na '96 e '97, sem precisar escolher YES ou NO para a edição, como acontecia na '95). A diferença é que agora você tem um quadro parte de baixo da tela de seleção de personagens (entre os quadros de Rugal e Shingo) chamado "Roullete". Com este quadro você fará uma seleção aleatória de um lutador, mas não simplesmente como nos outros jogos de luta. Você pode escolher o Roullete para qualquer um dos três lutadores do seu time, em qualquer ordem (tanto o primeiro quanto o segundo ou terceiro) ou ainda para dois lutadores e até para os três se você quiser. Ou seja, assim você pode escolher um ou dois lutadores que você gosta e então, se estiver indeciso, escolher o(s) outro(s) aleatoriamente com o Roullete. Outra diferença é que o personagem escolhido aleatoriamente muda a cada luta, ou seja, você tem um novo time a cada batalha. Pra variar, o jogador derrotado é aquele que tem os três lutadores vencidos (dãããã, tava demorando).



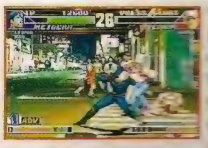
- Uma mudança drástica ocorreu na precisão dos movimentos para executar os golpes. Agora você deve realizar os movimentos com uma exatidão perfeita, ou seja, para realizar um golpe com o movimento ↓↘→↘↓↙←, você terá que fazer exatamente este movimento (um quarto de lua para frente, começando de baixo, e uma meia lua para trás, tudo em apenas um suave movimento). Nas versões anteriores, para realizar este mesmo movimento, você podia até fazer ←↙↓↘→↘↓↙← (meia lua para frente, meia lua para trás) que o golpe ainda seria executado. Isso trás uma jogabilidade mais precisa, exigindo uma maior habilidade do jogador. Uma outra manha que facilitava a vida de muitos era a abreviação de comandos. Você podia, ao invés de fazer →↘↓↙←, fazer ↘← para a execução de um golpe (este é o princípio usado para facilitar o combo infinito de Terry na '97, onde, ao invés de fazer seu Power Charge com ←↙↓↘→+chute, você podia fazer com ↙→+chute e tornar a execução mais rápida). A diferença se mostrava ainda maior na execução de alguns DMs. Para realizar o Ultra Argentine Backbreaker de Clark, por exemplo, você deveria fazer →↘↓↙←→↘↓↙←+soco, com o comando simplificado, bastava fazer ↘←↘←+soco. Notou a diferença? Pois agora esta manha foi eliminada, nada mais de comandos abreviados para fazer os golpes, você terá de realizar os movimentos certinhos mesmo.
- Mais uma mudança radical fica por conta do sistema de arremessos de comando. Voltemos à '96 para citar um exemplo. Pegue um jogador de Clark bom e pule em sua direção com uma voadora não muito atrasada, digamos, na altura da cabeça. No momento em que você atingir o chão, com certeza vai receber um Super Argentine Backbreaker, um arremesso de comando simples (apenas ←↙↓↘→+chute, ou ainda ↙→+chute com comando simplificado). Ou poderia ser ainda mais grave, pulando contra Goro na '97, por exemplo, você poderia tomar um DM Hell Paradise Drop. Todos estes são arremessos de comando realizados com o oponente de perto. Nas versões anteriores estes arremessos eram instantâneos e, se feitos fora do alcance, o seu lutador apenas faria o golpe equivalente ao botão que você apertou no comando para fazer o arremesso (se você fez ←↙↓↘→+chute forte, por exemplo, seu personagem faria um chute forte). Agora tudo isso mudou com as três alterações básicas nos arremessos de comando: eles não são mais instantâneos, o timing para realizá-los é diferente e, se errar, há uma animação de falha. Primeiramente, eles não são mais instantâneos porque nem sempre ocorrem imediatamente após a realização do movimento, o que leva à terceira alteração: a animação de falha. Caso você realize o movimento para o arremesso de comando fora do alcance do oponente, seu personagem fará uma animação indicando a falha do arremesso, agarrando o "nada" (mais ou menos como ocorre com Zangief em Super Street Fighter 2). Assim o seu personagem fica vulnerável por um período de tempo curto, mas que pode ser fatal. A segunda alteração trata-se do tempo certo para realizar o movimento e agarrar o oponente com sucesso: o timing para fazer o golpe. Se o seu inimigo pular em sua direção, por exemplo, e você tentar antecipar a sua queda com o movimento para realizar um arremesso de comando, seu personagem acabará agarrando o "nada" e ficará aberto para que o inimigo faça o que quiser. Agora o tempo para realizarem-se estes tipos de arremessos é diferente. Além disso, estas regras também são válidas para os DMs que são arremessos de comandos, o que é ainda pior. Assim, se você realizar o movimento de um DM que seja um arremesso fora do alcance do inimigo, seu personagem vai ativar o DM (gastando um bolinha na barra ou sua energia MAX na barra de Power) e agarrar o "nada". Este sistema deixa o jogo ainda mais equilibrado, removendo apelações de arremesso (era ridículo você pular sobre um inimigo e sempre tomar um agarrão).
- A quantidade de dano provocada por golpe foi diminuída, principalmente nos DMs. Isso valoriza mais a luta, deixando-as mais intensas, duradouras e competitivas, mas também significa a extinção dos combos de 100% (pelo menos por enquanto nenhum foi descoberto), o que é bom e ruim ao mesmo tempo. Bom porque torna as lutas mais justas e ruim porque a galera adorava descobrir e realizar estes combos (só não gostava quem tomava). Todos os combos infinitos existentes também foram retirados (mas há rumores de um combo infinito com Kyo no modo Extra, fazendo →→+C repetidamente, contra o computador de preferência, ainda não confirmado).
- O sistema de Counter, Critical e Guard Crush permaneceu inalterado. Para fazer um Counter, basta aplicar um golpe contra um outro golpe do oponente (tanto golpe comum quanto especial para ambos), então, se o seu golpe cancelar o do oponente, ele causará um Counter. Um golpe feito em Counter inflinge mais dano que o normal. O Critical é um golpe que, além de causar mais dano, ainda abre possibilidades para combos antes impossíveis. Se você acertar um golpe no oponente e aparecer a indicação Critical Hit na tela, a tela vai tremer e o oponente poderá ser acertado por outros golpes normalmente não aplicáveis. O Guard Crush ocorre quando um lutador aplica muitos golpes em seqüência sobre um lutador que fica apenas defendendo, então aparece na tela a indicação Guard Crush, a defesa do personagem é quebrada e ele fica vulnerável por um curto período de tempo.
- Como na '97, há dois modos de jogo para se escolher: o Advanced e o Extra. Basicamente, estes modos ainda são os mesmos, Advanced baseado na '96 com barra de energia verde e Extra baseado na '95 com barra de energia amarela, mas ambos sofreram pequenas alterações. O modo Extra foi o mais modificado, talvez por ser pouco usado na '97 e considerado desequilibrado. Agora você tem as mesmas variações de pulo do modo Advanced, o que traz mais técnica, e agora a esquiva é baseada na '95, ou seja, você pode cancelar a esquiva com um golpe (e ainda pode usar este golpe para fazer um combo, pois ele é cancelável). O modo Advanced apenas recebeu uma alteração que o Extra também recebeu. Esta nova alteração torna o famoso "3 com 1" (derrotar os três lutadores do adversário com um seu) mais difícil. O próximo lutador de seu time sempre ganha uma vantagem: no Advanced cada lutador pode acumular uma bolinha a mais na barra (ficando o terceiro com até 5), e no Extra cada um tem a barra de Pow menor, ou seja, mais rápida para carregar. Isso dá vantagens progressivas para seus personagens, tornando-os mais efetivos a medida que você os vai perdendo. O sistema de relacionamento ainda está presente (segurando Start na tela de escolha da ordem, Order Select), mas ainda não sabemos ao certo se teve alterações neste sistema. Veja os comandos de ambos os modos no tópico "ADVANCED vs EXTRA".



- Ainda há os famosos personagens (não tão) secretos. Basta segurar Start para selecionar a versão alternativa de Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie, Chris, Mai ou Billy. Além disso você pode selecionar entre 4 cores para cada personagem (com os botões A, B, C ou D) e também escolher a pose de vitória (segurando um dos botões).
- Para [illegible]

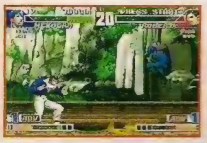
CONHEÇA OS NOVOS ESTÁGIOS

JAPAN STREET STAGE



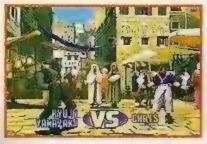
O cenário do Japão (pertencente ao time de Kyo), agora fica perto do cenário da Neo-Geo Land de KOF'96 (quem sabe aquele viaduto lá em cima seja o estágio do Japão da '96). As lutas ocorrem sob o viaduto e no meio da rua. No primeiro round há carros vindo do fundo da tela para frente e vice-versa no lado esquerdo do estágio (com efeitos de zoom in/out e sem afetar nem um pouquinho a jogabilidade, nada de câmera-lenta ou qualquer coisa). Tem algumas pessoas torcendo no fundo do cenário e também uma pick-up azul (com uma mina pulando como doida, o carro deve ter uma suspensão excelente) e um fusca amarelo, além de dois executivos e mais um carinha no meio da tela. No segundo round, a pick-up e o fusca saem, deixando o trânsito livre. Há carros e motocicletas trafegando para a esquerda e direita, tanto no primeiro plano quanto no fundo da tela. No lugar dos executivos agora há uma multidão torcendo na calçada. Neste round é possível perceber no fundo da tela, bem lá longe, um Iori e uma Mai dançando (ou qualquer coisa assim). Do terceiro round em diante há um engarrafamento no trânsito (até o fusquinha amarelo está de volta) e todos que estão esperando aproveitam para assistir a luta. Na multidão aparece um carinha vestido de Kyo e algumas estudantes (que parecem com a Yuki, namorada de Kyo).

CHINA STAGE



A luta se passa o tempo inteiro sobre uma balsa em movimento. Tem um tiozinho sentado no extremo direito do estágio e um outro remando do lado esquerdo (ambos com chapéu de Rayden). A balsa fica balançando durante toda a luta, simulando a movimentação na água. No início da luta a balsa passa em frente a um templo e prossegue por um estreito canal com altos paredões rochosos com muita vegetação. No segundo round a balsa ainda está passando pela área rochosa. Com o passar da batalha, a balsa passa em frente a uma bela cachoeira enquanto folhas e pássaros passam pela tela. No terceiro round a balsa já não está no canal estreito, mas sim navegando por um grande lago. No fundo da tela há montanhas com uma bela tonalidade de azul e um bonito reflexo na água. É possível também ver outras balsas passando pelo lago (uma delas parece estar levando Sokaku).

MID. EAST STAGE



Cenário da arábia. O nível de detalhes é impressionante. Há uma espécie de feira-livre ocorrendo nas ruas. No início do primeiro round é possível ver um garoto tentando convencer a mãe dele a deixar que ele assista à luta, a mãe então deixa e ele vem para frente (com um zoom in) para torcer. Há vários cidadãos se protegendo do calor com roupas claras. Tem até um burro de carga e alguns gatinhos tentando aproveitar uma sombra para se refrescarem. Do lado direito da tela você vê uma barraca onde vende-se tapetes (tem um beduíno batendo os tapetes) e outra mais ao fundo vendendo pequenas frutas. Os vasos da barra a esquerda da tela balançam quando algum lutador cai no chão ou recebe um impacto mais forte. Este estágio não varia de acordo com os rounds (tanto que o garotinho no centro da tela fica enchendo o saco da mãe no início de cada um).

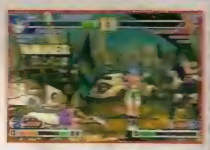
KOREA STAGE

Cenário que lembra um pouco o estágio da Itália em KOF'95. A luta ocorre a beira de um lago onde estão encostados dois barcos que ficam balançando o tempo inteiro com o movimento da água (a movimentação da água também é super bem feita). No lado esquerdo da tela há uma pequena caminhonete parada com algumas caixas de frutas. Do lado direito há um outro barco (parecido com um caiaque) encalhado/jogado. No fundo da tela há uma construção com toldos (mais a esquerda da tela) onde há uma espécie de feira também. Mais a direita há uma ponte com uma cerca, lá algumas pessoas assistem de longe a luta que está ocorrendo. Bem no fundo do cenário, numa espécie de rochedo, há um templo com algumas gaivotas voando. Durante toda a luta as gaivotas ficam voando pela tela em direções variadas. Este é outro estágio que não varia de acordo com o round.

SPAIN STAGE

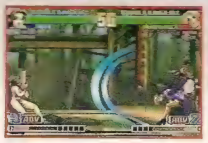
Um dos estágios mais simples (e ainda assim impressionante). A luta rola em um corredor de uma construção parecida com um templo. O chão tem um brilho de dar inveja, tanto que é possível ver o reflexo dos personagens (apenas dos dois que lutam, não daqueles que estão esperando; o chão escolhe quem vai refletir?). As paredes têm detalhes incríveis e há muitas colunas. Há um enorme jardim ao fundo da tela, com uma fonte jorrando água no centro (e a fonte ainda jorra de maneiras diferentes durante a luta). Tem também um gato branco que anda tranqüilamente pra lá e pra cá, parando algumas vezes para se lamber. No primeiro e no segundo round o estágio permanece o mesmo, já no terceiro round a luta acontece de tarde e a fonte pára de jorrar, ficando apenas com filetes de água pingando. As lâmpadas nos dois extremos da tela se acendem e as colunas têm uma sombra projetada para a tela. O gato continua passeando pela tela. O quarto e quinto rounds rolam à noite, as paredes ficam com uma iluminação esverdeada muito bonita.

USA YARD STAGE



O mesmo cenário do time USA da versão '94, mas com algumas novidades. A grade que aparecia no início da batalha não aparece mais (só um pedaço dela, destruída, no canto direito do estágio). A batalha ocorre numa espécie de balsa sobre o mar (que não está em movimento). Na versão '94 havia um ringue montado sobre a balsa para os personagens lutarem, agora tiraram o ringue também. Ao fundo do cenário está Manhattan e é possível ainda ver a ponte do Brooklyn passando sobre a tela (o reflexo dos prédios na água do mar é muito bonito). Há algumas poças d'água no chão que reflete não os lutadores, mas a ponte do Brooklyn! A Kombi e o fusquinha "depenado" que apareciam na '94 ainda estão lá (mais detonados ainda). No lado esquerdo da tela ainda há algumas caixas e uma tabela de basquete, mas a redinha está "só o pó". No primeiro round tem um carinha sentado na Kombi, Duck King sobre o fusquinha com Todoh em pé e torcendo ao seu lado, mais à esquerda está Mr. Big com duas gatas (as mesmas que apareciam em sua pose de apresentação da '96; mas o que ele está fazendo ali?) e mais três desconhecidos de óculos escuros. O segundo e terceiro rounds ocorrem um pouco mais tarde e já não há ninguém com exceção dos lutadores na balsa (a partir do segundo round, o ninja Eiji Kisaragi aparece misterioso no canto direito). Já o quarto round ocorre à noite, com uma fumaça azul no fundo (que vai passando com um efeito muito bem feito) escondendo a água do mar, mas dando um destaque especial às luzes da cidade e da ponte. No quinto round o estágio é quase o mesmo do anterior, mas ganha um tom azulado no cenário.

JAPAN TEMPLE STAGE



Lembra do estágio do time Art of Fighting de KOF'95? Aquele que começava numa estreita plataforma que ia subindo. Pois ele também está presente em '98. O fato estranho é que na '95 ele era o America01 Stage (o America02 era o de Iori, Eiji e Billy) e agora ele se tornou o Japan Temple Stage. O que aconteceu? Transportaram o estágio inteiro dos States para o Japão? Se foi isso, com certeza não foi uma boa transportadora, pois o cenário agora está todo destruído. Muitos dos objetos que estavam no templo sumiram, dando lugar a muitos arbustos, árvores e pedaços de madeira por toda parte. Um dos poucos detalhes que permaneceu foi a luminária do lado direito da tela. Um efeito notável é a poeira que cai do teto toda vez que um personagem é derrubado ou ocorre algum tipo de impacto. A luta tem início em plena noite, com muitos vagalumes voando pela tela. No segundo round o céu exibe os primeiros sinais da chegada da alvorada com sua coloração amena. Um ou outro vagalume ainda vagam pela tela. No terceiro round a manhã já chegou e alguns vagalumes ainda insistem em permanecer voando. O quarto round exibe um dia cinzento e no quinto o dia já clareia mais, revelando uma paisagem bonita na floresta ao fundo.

USA WHARF STAGE

Aqui a pancadaria acontece bem na linha do trem. Uma idéia não original, já que o estágio de Fatal Fury em KOF'96 também era na linha do trem, mas agora é em plena cidade. Ao centro temos o trilho principal e é possível ver uma passarela que passa por cima da linha mais ao fundo. Do lado esquerdo da tela há uma grade com uma lata

de lixo em frente e alguns prédios (tem até um letreiro de hotel em neon). Do lado direito há dois trens parados (o da esquerda está soltando fumaça). No segundo round aparece um trem parado no trilho central bem lá no fundo e um cachorro fica andando pra lá e pra cá sobre o trilho da esquerda, perto da lata de lixo. No terceiro round o céu muda de cor, indicando o entardecer. O trem do trilho central vem para frente e fica mais perto da tela (com efeito de zoom in) e o trem da esquerda pára de soltar fumaça. O cachorro pára de andar e agora fica fuçando a lata de lixo. No quarto round começa a ventar e passam pedaços de papel pela tela. O trem do trilho central volta um pouco para trás (com efeito de zoom out) e a lata de lixo está derrubada. No quinto round volta tudo a ser como no terceiro, mas a lata de lixo está derrubada, vazia e balançando.

RUGAL STAGE

Este é o estágio do último chefão. A luta acontece na base submarina de Rugal (sim, você está embaixo d'água). O cenário está coberto com uma parafernália de fios por todos os lados (os caras tiveram muita paciência para fazer todos estes detalhes). Por toda a extensão da tela há paredes de vidro que permitem ver o movimento no fundo do mar. No centro da tela está uma fonte de crânios com um líquido vermelho (sangue?). Como Rugal é vaidoso,

ele deixa dois quadros seus pendurados (próximos às extremidades da tela). Perto de cada quadro há um monitor que exibe um olho piscando (esta imagem se repete incansavelmente). A pantera negra de Rugal também está presente, perto do quadro da direita, para assistir ao massacre. O estágio de Rugal também não varia de acordo com o round.

O QUE MUDOU NOS SEUS PERSONAGENS FAVORITOS?

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Ainda é um lutador forte e não mudou muito em relação ao '97. Ele tem uma nova pose de vitória onde ele fica de costas e, com suas mãos para trás, apaga sua chama. Em seu DM Absolute Flair (↓↘→↓↘→+soco), Kyo mudou seus dizeres. Agora no '98, sua versão alternativa não é mais o '94 como no '97, mas sim o '95. Complicou? Bom, basta dizer que se você selecionar Kyo com o botão Start pressionado, você vai selecionar o Kyo '95. Com isso ele tem alguns golpes a mais em relação à sua versão alternativa do game anterior.

BENIMARU NIKAIDO

Foi bastante enfraquecido desta vez. Agora ele fica muito vulnerável após o Shinkuu Kakategoma, pois Beni não pula para trás com o término do golpe. Seu DM Voltage Fist (↓↘→↓↘→+soco) perdeu seus momentos de invencibilidade e demora mais para sair. Beni ainda estréia um modelito novo, com um look de Rody Birts (AoF3) na roupa de Sarah (VF3).

GORO DAIMON

Com o novo sistema de arremessos de comando, logicamente Goro perdeu forças, mas ele continua bom. Seu DM Root Killer (←↙↓↘→←↙↓↘→+chute) agora tem autoguard, o que significa que ele pode ser atingido e mesmo assim o golpe será ativado, graças a defesa automática. Isso é torna-se útil para usar contra um inimigo que esteja pulando em sua direção, já que mesmo acertando seu personagem ele vai receber o DM. Goro ainda tem um ataque CD muito bom e seu Soco Forte também tem um grande poder.

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Obviamente, perdeu seu combo infinito (maldita apelação!) com Power Charge. Fora isso, pouco mudou. Sua versão alternativa é baseada em RB2, com alguns golpes a menos, outros com comandos diferentes e apenas um DM, além da magia que atravessa a tela.

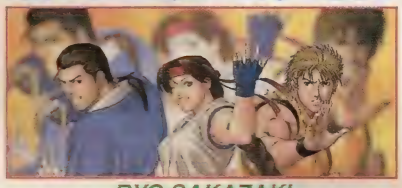
ANDY BOGARD

Também mudou pouco, tanto em golpes quanto no visual. Em compensação, a sua versão alternativa ficou excelente. Andy de RB2 possui dois DMs (além do Chou Reppa Dan, ele possui o Dan Dan Dan) e também a magia que atravessa a tela.

JOE HIGASHI

Nenhuma novidade aqui também. Continua com sua provocação hilária. Sua versão alternativa parece baseada em KOF'95, sendo que sua magia atravessa a tela e sua provocação e pose de vitória (além de mais alguns golpes) são os mesmos da '95.

ART OF FIGHTING TEAM



RYO SAKAZAKI

Ganhou um novo ataque de comando (→+B) e ainda possui seus três DMs da versão anterior. Ainda pode emendar um Tiger Cannon (→ ↓ ↘ +soco) após o Heavenly Chop (↓↙←+soco) e seus outros golpes continuam eficientes. Também possui uma versão alternativa baseada em KOF'95. Nesta, Ryo possui a magia que atravessa a tela, pode fazer magias no ar e ainda possui o eficiente Illusion Punch (→←→+soco). Além disso seu Tiger Cannon (→↓↘+soco) tem uma eficiência muito maior nesta versão. O estranho é que o seu Haoh-Shoukou Ken (→←↙↓↘→+soco) continua sendo um DM e não um golpe especial (como era na '95 e continua sendo para Takuma nesta '98).

ROBERT GARCIA

Não mudou muito em sua versão normal. Apenas ganhou um novo ataque de comando (→+A; enquanto seu antigo →+B foi alterado), continua tendo três DMs eficientes e seu Hurricane Swing Kick (→↘↓↙←+chute) perdeu poder (ainda bem!). O Robert alternativo (não, ele não é pirata) ficou excelente também. Baseado na versão '95, ele traz seu antigo Flying Double Kick com o comando clássico (↙→+chute) e apenas dois hits, mas continua com a versão aérea do golpe com o mesmo comando (↓↙←+chute, no ar). Também possui magia que atravessa a tela, o Illusion Kick (→←→+chute) e o Haoh-Shoukou Ken como um de seus DMs.

YURI SAKAZAKI

Yuri foi fortalecida desta vez. Seus golpes ganharam eficiência. O Spin Kick (↓↙←+chute) agora tem uma curvatura diferente. Ainda tem o seu Uppercut (→↓↘+soco) que pode ser feito duas vezes seguidas (se feito duas vezes com o botão C). Tem uma pose de luta diferente e sua provocação voltou a ser o famoso "kocchi kocchi!". Yuri alternativa, baseada na versão '95, está muito eficiente. Logicamente, possui magia que atravessa a tela. Ela tem o Raikou-ken (↓↘→+chute) de volta (uma magia aérea) e também o Saifa (↓↙←+soco), além dos famosos "tapinhas na cara", ou Deadly Slaps (→↘↓↙←+chute). Possui três DMs, sendo um deles o Haoh-Shoukou Ken. Um DM que merece destaque é o Super Vertical Uppercut (↓↘→↓↘→+soco), que parece um Dejin Shouryuken de Ryu, com um visual poderoso.

IKARI TEAM

LEONA

Foi enfraquecida um pouco (também, do jeito que era apelona), mas continua muito eficiente. Ganhou um novo ataque de comando (→+B) que derruba o oponente. O Grand Saber [(c)←→+chute) ainda continua lento (na '96, Leona podia cancelar o C agachado no Grand Saber e ainda contava como um combo), mas também dá para emendar um Saber Finisher (→+D) no final do golpe. O Eye Laser (↓↙←+soco), ganho na versão '97, continua um golpe lento e pouco eficiente, mas continua pegando na ida e na volta. Seu novo golpe é o Earring Bomb (↓↙←+chute), onde ela mostra que seus brincos não são apenas enfeites. Continua tendo os mesmos três DMs de grande eficiência (sendo que ainda é possível emendar um Rebel Spark, ↓↙←↙↓↘→+chute, após um chute forte duplo de perto). Se feito em SDM, Leona assume sua versão Orochi no Rebel Spark. Suas novas poses de vitória são de babar.

RALF JONES

Não mudou muito, mas também nem precisava. Tem todos os seus antigos golpes de volta, inclusive os DMs, e com a mesma eficiência. A melhor novidade é que seu destruidor e indefensável Galactica Phantom (↓↘→↓↘→+soco) agora tem autoguard, ou seja, se o adversário pular para cima de seu Ralf, Galactica nele. O comando de seu DM Horseride Vulcan Punch voltou a ser o mesmo de KOF'96 (↓↙←↙↓↘→+chute, na versão '97 era ↓↘→↘↓↙←+chute).

CLARK STEEL

Outro que foi prejudicado pelo novo sistema de arremesso de comando. Mesmo assim, Clark é um lutador muito forte. Em KOF'98, pela primeira vez na vida, Clark tira aquele bendito boné da cabeça, em sua pose de apresentação contra Leona. Quem usava comandos simplificados para fazer seus golpes, agora terá dificuldades. Ele ainda tem seus dois DMs, sendo que, com o novo sistema, o Ultra Argentine Backbreaker (→↘↓↙←→↘↓↙←+soco) ficou mais lento e perdeu eficiência.

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Praticamente uma atração especial de KOF no Japão, Athena é sempre uma novidade a cada jogo. Desta vez ela mudou novamente a sua

roupa e também a voz (a mesma voice actress do game Mary's Atrium e do anime Lets & Go). Quando primeira personagem do time, ela vem com sua roupa de estudante e então vai trocando e revelando suas roupas de KOF'94 e '95, '96, '97 e finalmente o seu novo traje da '98. Tecnicamente, não mudou grande coisa. A principal novidade é que ela tem o seu velho e bom Psycho Reflector (→↘↓↙←+chute) para rebater magias.

SIE KENSOU

Continua um pouco atrapalhado, mas é bem competente. Ainda tem o seu DM para recuperar energia. Agora pode cancelar o seu ataque de comando →+A com um DM se o inimigo estiver no canto (mas não é possível cancelar em SDM, pois Kensou fica muito afastado após o golpe se estiver no MAX ou com a barra de Time ativada). Seu especial anti-aéreo perdeu eficiência. Em sua nova pose de vitória, sua bermuda cai.

CHIN GENTSAI

O "vélo pingaida" teve algumas mudanças significantes. Pra começar, ganhou o golpe Booze Spit (↓↘→+soco), que é uma versão enfraquecida de seu DM Flame Blast. Continua com seus dois DMs da versão anterior. Muitos de seus golpes agora são realizados com comandos diferentes (para deitar no chão desta vez, por exemplo, é necessário fazer ↓↓+chute).

NEO FEMALE TEAM

CHIZURU KAGURA

Ganhou uma nova dança na pose de vitória. Seus golpes "ilusionários" continuam bons. A principal novidade é seu artwork, agora Kagura não parece mais uma mulher de meia-idade em sua tela de vitória ou em sua ilustração original. Agora ela tem três ataques de comando.

MAI SHIRANUI

Cada vez mais gost... uh, quer dizer, linda. Tem um novo ataque de comando (o →+B), mas é um golpe muito lento e não serve para fazer combos. Seu antigo ↘+B ainda pode ser usado em combos (só não dá para cancelá-lo) e agora derruba o inimigo no 2º hit. Seu Hakuro no Mai (→↓↘+soco), que era um golpe excelente, agora foi enfraquecido. Mai fica muito vulnerável no final do golpe. Ela tem também sua versão alternativa, baseada em RB2, com o golpe Night Bird (↓↙←+chute) e o DM Flower Hurricane (↓↘→↓↘→+soco) onde ela sai girando com seus leques e termina com um Uppercut.

KING

Sua nova roupa é parecida com aquela de AOF2. As garçonetes aparecem em sua pose de apresentação (como primeira lutadora do time). Fora isso, tem todos os mesmos ataques de comando, golpes especiais e DMs.

KIM TEAM

KIM KAPHWAN

O "paladino da justiça" (esta foi lamentável, mas é isso que ele é) continua o mestre dos chutes. Ganhou o Triple Slash (↓↙←+soco, pode ser feito até três vezes seguidas) e o Ground Eraser (↓↓+chute). Continua com seus ataques de comando (mas não dá mais para cancelar o →+A com o DM Phoenix Combo). No Time Over, Kim faz sua pose de provocação de FF2/FFS.

CHANG KOEHAN

Não mudou muito em relação ao'97. Chang vem cantando uma musiquinha em sua pose de apresentação. Em seu DM Pressure of Death (↓↘→↓↘→+soco), Chang agora corre um pouco para frente antes de realizar o golpe. Seu Ball Swing (soco repetidamente) continua super eficiente, principalmente porque ele pode ser cancelado.

CHOI BOUNGE

Agora Choi mostra a língua em sua nova pose de vitória. Ganhou um novo ataque de comando (→+A), que é um ataque duplo com as garras. Seu antigo Monkey Swing Kick (↓↙←+soco) está de volta.

NEW FACES TEAM

YASHIRO NANAKASE

Como já era um lutador equilibrado, não mudou muito para esta versão. Seu chute forte em pé de perto, que continua sendo imbloqueável agachado, agora está um pouco mais lento. Agora você deve apertar o soco repetidamente em seu DM Million Bash Stream. Ele possui duas novas poses de vitória. Sua versão alternativa é o Orochi Yashiro de KOF'97, também sem grandes novidades, continua um bom lutador de agarrão.

SHERMIE

Agora o Shermie Clutch (→↓↘+chute) é movimento totalmente novo. Agora ele serve como um arremesso anti-aéreo, assim como o Napalm Stretch de Clark. O Shermie Spiral (←↙↓↘→+soco, de perto) agora é rápido o bastante para ser usado em combos. Tem uma nova pose de vitória onde ela manda beijos (oba!!!). Em sua versão alternativa, baseada em Orochi Shermie da '97, ela foi um pouco enfraquecida. Agora seu DM Electric Blast Kick (↓↙←↙↓↘→+chute) agora atravessa o oponente e pára do outro lado.

CHRIS

Ganhou um teleport parecido com o de Athena. Possui três ataques de comando (→+A, →+B e ↘+B). A principal atração continua sendo sua versão Orochi, muito usada desde KOF'97. Seu Moon Killer (→↓↘+soco) agora é um anti-aéreo supremo. O Sun Killer (↓↘→+soco) de Orochi Chris agora perdeu eficiência, ficou muito lento. Ela continua com seus dois DMs excelentes.

SPECIAL TEAM

RYUJI YAMAZAKI

Seu Snake Arm (↓↙←+A ou B ou C) agora está um pouco mais lento, o que não é um grande problema, já que ele era incrivelmente rápido na '97. Além do Sand Kick (→↓↘+D), que não foi retirado, Yamazaki agora tem o Foot Crunch (→↓↘+B) de RB2, que pega duas vezes e ainda deve ser defendido em cima no 2º hit. Ele ainda possui seu movimento anti-projéteis e seus dois DMs (o Guillotine está mais eficiente e o Drill agora tem novas poses para tirar um barato do seu oponente), além de seus socos fortes extremamente rápidos.

BLUE MARY

Não pode mais fazer o Mary Snatcher (→↓↘+chute) após o DM Mary Splash Rose (↓↘→↘↓↙←+soco), seqüência que era usada em seu combo de 100% da '97. O DM Mary Dynamite Swing (↓↘→↓↘→+chute) perdeu sua invencibilidade no início do golpe.

BILLY KANE

Ainda tem os seus ataques comuns de longo alcance com seu bastão, mas Billy perdeu seu Dragon Buster. Possui dois ataques de comando (→+A e →+B) e também os dois DMs da versão anterior. Também possui uma versão alternativa, baseada em RB2, onde ele possui o Sparrow Killer (↓↙←+soco) da versão'95 e também dois DMs.

YAGAMI TEAM

IORI YAGAMI

Seu Demon Fryer (→↓↘+soco) está com habilidades anti-aéreas melhoradas e agora faz sempre o inimigo cair. O movimento do Scum Gale mudou um pouco, agora é →↘↓↙←→+soco, ficando um pouco mais difícil de se fazer. Em seu DM Forgotten Yaotome (↓↘→↘↓↙←+soco), Iori ainda tem suas antigas falas (Asobi wa... owarida! Nake, sakebe, soshite.... Shine!), mas agora a última fala do golpe é prolongada, como se Iori realmente tivesse um ódio profundo do oponente (e o golpe continua um anti-aéreo maravilhoso). Se feito em versão SDM, Iori é tomado pelo sangue de Orochi neste especial. Seu golpe novo é o Nail Gale (→↓↘+chute), que é parecido com o Mirror Killer de Orochi Chris, e ainda pode ser seguido com três Hazy Fists (↓↙←+soco).

MATURE

Seu ataque forte com CD ganhou mais quadros de animação, mas perdeu um pouco de sua utilidade pois ficou lento. Mature tem dois novos golpes: o Sacrilege (→↓↘+soco), no qual ela faz um movimento giratório para o alto e acerta o oponente várias vezes (parece funcionar como um anti-aéreo, mas também acerta inimigos no chão), e sua enorme magia, parecida com a de Eiji Kisaragi, que pode ser feita sem MAX ou

Time. Seu Metal Massacre (↓↙←+chute) não é tão útil quanto antes (agora ele acerta de lado), mas seus Death Claws (↓↙←+soco, até 3 vezes seguidas) são tão úteis quanto os Hazy Fists de Iori e acertam de maneira diferente da '96. Sua pose de luta e seu andar são de uma elegância notável (suas pernas ainda são belíssimas).

VICE

Continua com sua interessante pose de apresentação. Sua pose de luta é animal, Vice parece estar carregando um Snake Arm de Yamazaki, mas com as duas mãos! Seu De Side (←↙↓↘→+chute) agora está extremamente rápido, quase como um Snake Arm. Tem um novo arremesso onde ela joga o oponente para o ar e ainda pode continuar saltando e jogando-o de volta para o chão (violência pouca é bobagem). Tem um golpe que parece o Power Charge de Terry.

MIDDLE AGE TEAM

HEIDERN

O que era bom ficou ainda melhor. Além de continuar forte e com golpes excelentes, Heidern ainda ganhou velocidade. Seu ataque forte com CD tem curto alcance, mas pode ser usado como anti-aéreo. Ainda tem seu Neck Rolling [(c)↓↑+chute], mas agora ele não pula tão longe se o oponente defender o golpe, deixando-o mais vulnerável. O novo DM Heidern's End (↓↙↙↓↘→+chute) é parecido com o Rebel Spark de Leona. Seu antigo DM Final Bringer (↓↘→↓↘→+soco) ainda causa um bom dano, mas ele recupera pouca energia de volta se comparado com o golpe da '95 (que era um absurdo) e o golpe pode ser defendido agachado. Outra diferença é que neste golpe os braços de Heidern não são mais envolvidos por eletricidade, mas sim por sangue (do oponente), formando uma bolha vermelha que passa para Heidern no final do golpe. Seu ataque de comando (→+B) é excelente: além de ser rápido e ter longo alcance, ele causa 2 hits e ainda pode ser cancelado (tanto no primeiro quanto no segundo hit) com um de seus DMs.

TAKUMA SAKAZAKI

Suas magias atravessam a tela e, como antes, têm um tempo de recuperação bem rápido, evitando que Takuma fique vulnerável. Seu Flying Double Kick [(c)↙→+chute] continua muito rápido e com uma recuperação incrível, permitindo que ele faça um Tiger Projectile (↓↘→+soco) ou um Illusion Punches (→←→+soco) imediatamente após o golpe e pegue o inimigo ainda caindo. Seu velho e bom Dashing Knees (→↘↓↙←+chute) continua rápido, com longo alcance e agora é indefensável. Takuma pode fazer Haoh-Shoukou Kens (→←↙↓↘→+soco) como golpe especial (não DM), e ainda pode carregar o golpe para um maior poder. Seu novo DM, o Demon's Death Shot (↓↘→↓↘→+soco, de perto) é um combo que faz a tela tremer com um visual poderoso. Seu antigo DM Dragon's Dance (↓↘→↘↓↙←+soco) não golpeia sobre um oponente defendendo como os outros membros de AOF, mas tem um momento de invencibilidade no início do golpe (e ele ainda solta três Haoh-Shoukou Kens no final do golpe se feito em SDM). Assim como Chizuru, Takuma parece rejuvenescido em sua ilustração de KOF'98, nem tem cara de ser o pai de Ryo e Yuri.

SASYU KUSANAGI

Sua voz mudou em relação ao '95. Sasyu possui um novo DM, o Combo Flamer (↓↘→↓↘→+soco), que parece um Burning Shingo com chamas. Sua magia, a Darkness Sweeper (↓↘→+soco) ainda atravessa a tela inteira e continua muito rápida. Tem um novo golpe que parece o chute aéreo de Kyo.

USA TEAM

HEAVY D!

Seu Soul Flower (↓↙←+chute) é bom como anti-aéreo, mas foi enfraquecido pelos lados. Sua voadora com D é parecida com a voadora com C de Geese na '96, ou seja, é multi-hit. Ele tem um ataque de comando (→+A) que pode cancelar um C em pé. O Ducking Combination (↓↙←+soco) pode ser feito duas vezes seguidas. Tem dois DMs distintos: um parece com o Roar of the Land de Orochi Yashiro, ou seja, uma magia que cobre a tela inteira e pode ser carregada, o outro é uma seqüência de socos (Heavy D! continua batendo mesmo se o oponente estiver defendendo).

LUCKY GLAUBER

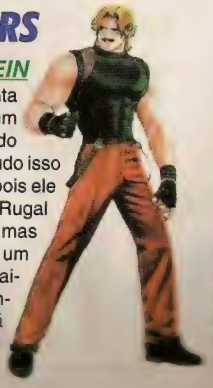
Seus projéteis, o Death Bound (↓↘→+soco) e sua versão aérea, onde ele joga bolas de basquete, são lentos para sair, mas fazem uma trajetória diagonal que pode rebater no chão e pega o oponente tanto antes de rebater quanto depois. Seus golpes especiais em geral são difíceis de se aplicar um Counter. Ele ainda possui seu velho teleport, que continua rápido, bom para enganar os adversários. Lucky é um personagem extremamente alto, sendo alvo fácil para combos.

BRIAN BATTLER

Seu Brian Hammer (↓↙←+soco) é parecido com o Swing de Eiji Kisaragi, mas é um golpe muito lento (em compensação, derruba o inimigo se acertar). O bom deste golpe é que é possível continuar com vários outros golpes com o término do primeiro. Brian tem um anti-aéreo, o Rocket Tackle (→↓↘+chute), mas perdeu o seu giro no ar da '94. Sua principal vantagem são seus golpes com autoguard. Ele possui dois DMs: o antigo da '94, o Big Bang Tackle (↓↘→↓↘→+soco), que percorre a tela inteira três vezes com ombrada, e o novo American Super Nova (↓↘→↓↘→+chute), que deve ser feito contra um inimigo pulando (e bem de perto).

SOLO PLAYERS

RUGAL BERNSTEIN



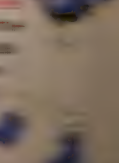
Agora está com uma pinta de "Macho Man", com um corpão "sarado" e fazendo poses de bonzão. Mas tudo isso não passa de frescura, pois ele foi muito enfraquecido. Rugal ainda tem o Reppuken, mas com uma recuperação um pouco mais lenta. Seu Kaiser Wave também foi enfraquecido, agora está mais lento ainda e com recuperação lenta, mas é possível carregar o golpe e ele pode ser feito a qualquer hora, sem necessidade de estar no MAX nem com bolinhas na barra de Power. Seu Genocide Cutter é quase uma lástima, foi o golpe que mais perdeu poder: além de não tirar muita energia, ainda pode ser facilmente apertado com um Counter, até voadoras tiram este golpe (e olha que era para ser um anti-aéreo, é necessário um timing perfeito para usá-lo como um). Só para não esquecer, o movimento do Genocide Cutter mudou, agora é →↓↘+chute. Uma boa é o seu Dark Barrier (↓↘→+chute), que está de volta para rebater magias, um pouco mais lento na recuperação, para variar. O God Press (→↘↓↙←+soco) ainda sai com extrema velocidade, mas Rugal fica encostado no oponente se o golpe for defendido, ao invés de se afastar como na '95. Seu antigo DM, o Gigatec Press (↓↙←↙↓↘→+soco), além de mudar de comando, sofre o mesmo efeito do God Press: se o inimigo defender... Seu novo DM é o Dead End Screamer (↓↘→↓↘→+chute), onde ele pula e desce com uma voadora que, se acertar o oponente (mesmo defendendo), derruba o inimigo, então Rugal começa a dançar como uma bailarina em cima do coitado e termina com uma pose de machão. Vendo desta maneira, vemos como Rugal foi enfraquecido, isso até você ver o último chefão, que é uma versão ferradona do cara (quase como um Omega Rugal). Seu Genocide Cutter é simplesmente supremo, além de tirar uma quantidade de energia enorme e ser um anti-aéreo incontestável, ele "puxa" o adversário para dentro do golpe para tomar o resto dos hits. Sua magia, que é carregada como um Super Armor de Magneto, o deixa invencível neste momento (e quem chegar perto ainda toma dano), e quando é desferida sai com uma rapidez incrível (como poder é o que não falta, esta magia ainda pode atravessar Haoh-Shoukou Kens!!!). Isso sem falar no seu golpe de 6 hits em que ele simplesmente teleporta atravessando o oponente. Mas (feliz ou infelizmente) esta versão de Rugal não é selecionável (quem sabe na versão CD).

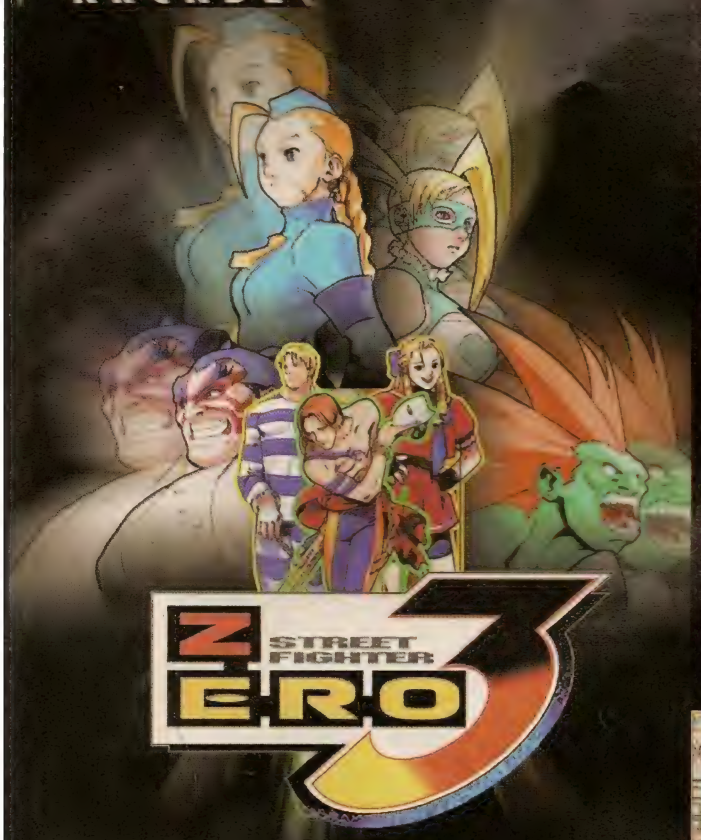
SHINGO YABUKI

Shingo está para KOF como Dan está para SF. Mas além de engraçado, Shingo continua forte. Agora ele vem com as luvas de Kyo Kusanagi, mas ainda não consegue fazer um ataque com chamas. Para compensar isso, desde a versão anterior ele é o verdadeiro "Critical-man", a maioria de seus golpes causam Critical Hit, aumentando o dano infligido no oponente. Seu antigo DM Tackle Dash (↓↘→↓↘→+soco) agora percorre a tela inteira e ainda é indefensável. Ganhou o Shingo Throw (→↓↘+chute) que é uma espécie de Ateminage (contra-golpe).

ATÉ A PRÓXIMA...

Bom, agora que você já ficou conhecendo o game e sabendo de todas as novidades e mudanças, aguarde pela próxima edição com mais estratégias recheadas de golpes combos e o que mais vier.





"Não posso negar que o garoto tem fibra. É possível se perceber isso em seus olhos, ao mesmo tempo vazios e cheios de mágoas. Mesmo algemado ele não desiste, lutando por algo superior, por motivos que vão além de si próprio... Ho-ho, tolo. Se ele tem a juventude e a persistência, eu tenho a beleza e a graciosidade. Se ele precisa de facas, pedras e tufões para lutar, minha garra e meu ninjitsu me bastam. E se ele é bom, sou O melhor..."

Finalmente chega um dos mais esperados games de luta de todos os tempos. Com lançamento oficial no Brasil pela Romstar durante a Salex, feira de arcades que ocorrera em São paulo nos dias 23, 24 e 25 de julho, Street Fighter Zero 3 chega para mostrar que os guerreiros mundiais ainda estão em alta. Com gráficos incríveis e animação soberba (apesar de não se utilizar da placa CPS3, o nível de detalhes é assustador), o game que fora, durante muito tempo, um dos maiores segredos da Capcom (houve até um boato que surgira após o anunciamento de que o game NÃO seria produzido!), traz várias e várias novidades. Assim sendo, vamos a elas!

Uma das maiores novidades para a série Street Fighter é a possibilidade de se optar entre três modos completamente distintos, seguindo os passos de seu maior concorrente na atualidade, The King of Fighters 97 e 98. Apesar de alguns personagens na série Alpha / Zero já possuírem suas versões clássicas desde o segundo game, estas opções permitem ao jogador uma liberdade incrivelmente maior, uma vez que são todos os personagens a ganhar suas versões alternativas ou clássicas, cada qual com seus próprios golpes, combos e até mudanças drásticas!

Após selecionar-se entre os VINTE-E-CINCO personagens (**Ryu**, que voltou arrazando com seu Shin Shoryuken originário de Street Fighter 3; **Ken**, ganhando o Mr. Hits Shippu Jinrai Kyaku, o especial de chutes de SF3; **Chin-li**, agora com o **Spinning Bird Kick** no X-Mode; **Sakura** e o Sakura Otoshi, de SFZero2 Alpha; **Sagat**, com o clássico Tiger Uppercut, e não mais Tiger Blow, no X-Mode; **Guy** e o Bushin Musourenge de SFZero2 Alpha; **Sodon**; **Nash / Charlie**, o vivo que devia estar morto, e ainda com a joelhada com avanço de Guile; **Vega / Bison**, de Psyco Crusher e tudo mais; **Dan** e todas as provocações que desejar, quantas vezes quiser; **Birdie**, sem nada muito novo; **Zangief**, sem nada de especial; **Dhalsin** e o novíssimo especial Yoga Tempest; **Rolento**, com o novo especial Steel Rain; **Gen**, mais rival de Akuma que nunca; **Rose** e seu Psypower; **Adon**; o "demônio" **Gouki / Akuma**; **Cody**, de Final Fight, mas agora um presidiário que tenta provar sua inocência; **Rainbow Mika**, a estrela da luta livre e dona de vários agarrões e especiais estranhos; **Blanka**, animalesco como sempre e com o Special Tropical Hazard; **E. Honda**, agora com vários novos agarrões; **Cammy**, com os novos especiais **Reverse Shaft Breaker** e **Phantom Riot**; **Karin**, o belo anjo- malvado, com golpes que lembram bastante os de Fei Long de Super Street Fighter 2; e o todo poderoso **Vega / Balrog**, com o incrível especial Scarlet Mirage; isso sem contar os secreto M.Bison / Balrog, o boxeador, que você pode enfrentar,as duas personagens que valem por uma só, ou Shin Vega / Bison, um Vega / Bison turbinado), você terá de escolher entre os três modos de jogo, tendo cada um seu estilo e até comandos próprios, sem contar a já citada diferença entre personagens.

De cima para baixo temos:

- X MODE: Também chamado de S MODE, por se referir diretamente a Super SF X / Super SF Grand Master Challenge. Aqui existe somente uma barra de Special, no canto inferior da tela, mas de poder várias vezes maior que o dos demais modos (mais até que o gasto de três níveis do Z MODE). Além disso você não pode defender no ar. Alguns gol-

FICHA TÉCNICA

STREET FIGHTER ZERO 3	
CAPCOM	N/A
LUTA	1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.9

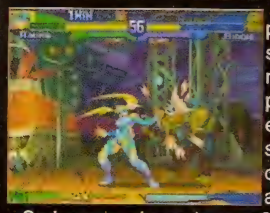
PROS

- Os vários modos permitem ao jogador uma liberdade de escolha incrível de personagens diferentes
- Animação soberba e gráficos incríveis, mesmo usando a placa CPS2

CONTRAS

- Em alguns dos cenários a movimentação ficou um pouco artificial demais

CLAS. FINAL 4.5



pes de certos personagens funcionam somente para este modo, enquanto outros simplesmente são completamente alterados, como Sodon que, o lugar de seus Sais, aparece com uma Kananá, como em Final Fight!

- **Z MODE:** O básico da série, com três níveis na barra de Special, mas de uso diferente. Com o comando executado com um golpe rápido, gasta-se somente um nível; médio consomem dois; o forte, três. Os Zero Counters continuam valendo, mas tirando muito mais energia. Chamado também de A MODE, devido ao SFAlpha, a versão americana de SFZero.

- **V MODE:** Variation Mode. Puro Custom Combo. Você poderá somente usar sua barra de special para realizar os Custom Combos. Specials? Nada feito. Agora acionável através de dois botões de mesma força (SR + CR, SM + CM ou SF + CF), dependendo da intensidade do golpe, mais da barra será usada.

Em todos os modos existe uma barra abaixo da de energia, chamada **Guard Gauge**, que diminue cada vez que se defende um golpe e, se ela ultrapassar um dos limites, ela permanecerá daquela forma, menor que a original. Quando a barra se esvair, prepare-se para ficar com a guarda aberta por alguns instantes. O tamanho da barra difere para cada personagem, sendo os mais rápidos (como o grande Vega / Balrog) com barras menores e os mais fortes (como Zangief), maiores. Ainda em todos os modos, a barra começa cheia no início do primeiro round. Os arremessos também mudaram, sendo feitos com dois socos. Mas fique atento: agora todos os personagens ficam com a defesa aberta caso falhem em alcançar o oponente, e não mais somente Zangief (como em Pocket Fighter). O mesmo comando é usado para se recuperar de um arremesso no ar. Mas, caso prefira, pressione dois botões de chute assim que tocar o chão, para levantar-se rapidamente.

Vale lembrar também que todos os personagens possuem seis cores distintas, sendo duas de cada modo. Para a primeira cor, escolha seu personagem com algum botão de soco. Para a segunda, escolha com chute. Além disso, como não poderia deixar de ser, alguns personagens possuem relacionamentos diversos, influenciando na apresentação (quando eles entram na batalha). Exemplos disso afloram por todos os lados, como Karin vs Sakura, Gen vs Akuma, R. Mika vs Zangief, etc, etc.

Finalizando...

...Mesmo aqueles que se consideram mestres de Street Fighter Zero 2 sentirão a necessidade de se aprender tudo novamente, tão profundas foram as transformações. Em uma comparação prática, SFZero 3 está para SFZero 2 como KOF96 esteve para KOF95. Ainda assim, não perca a oportunidade de jogar este explêndido trabalho da Capcom!

Os Golpes

Agora que você já conheceu o jogo, vamos aos golpes! Os Lutadores estão colocados em ordem alfabética, com seus golpes divididos em golpes normais primeiro e Specials em seguida. Precedendo o nome do golpe, há a indicação para o (s) modo(s) para o(s) quais o comando vale. Um Shinkuu Hadoken, por exemplo, pode ser executado nos modos X e Z, mas não no V.

Legenda

SR.....	Soco Rápido
SM.....	Soco Médio
SF.....	Soco Forte
CR.....	Chute Rápido
CM.....	Chute Médio
CF.....	Chute Forte
S.....	Qualquer Soco
C.....	Qualquer Chute
SS.....	Dois botões de soco quaisquer
CC.....	Dois botões de chute quaisquer
SSS....	Três botões de soco
CCC...	Três botões de chute
SC.....	Soco + Chute de mesma intensidade

Golpes Comuns

← ou → + SS / CC.....	Arremesso (vale no ar)
→ + SM / SF / CM / CF.....	Tech Hit***
→ + SC.....	Zero Counter**
CC ao ser tocar o solo após um arremesso.....	Recuperação rápida
SS no ar após um arremesso.....	Cair em pé
Provocação.....	Start ****
SC.....	Custom Combo*

* Somente para o V-MODE. Vale também no ar;
** Somente para o Z e V-MODE, realizável durante a defesa. Gasta 1/3 da barra de Special;
*** Para qualquer modo, mas deve ser executado para evitar ser arremessado;
**** Somente uma vez por round, exceto Dan, que pode provocar o quanto quiser;

Golpes Específicos

ADON

XZV **Jaguar Kick:** ↓↘→ + C
XZV **Jaguar Tooth:** →↘↓↙← + C
XZV **Rising Jaguar:** →↓↘ + C
XZV **Jutting Kick:** ↘ + CM
XZV **Jaguar Crunch:** → + SM
XZ **Jaguar Varied Assault:** ↓↘→↓↘ + S
XZ **J.V.A. (Jaguar Thousand):** Aperte S rapidamente durante um Jaguar Varied Assault Level 3
XZ **J.V.A. (Jaguar Assassin):** Aperte C rapidamente durante um Jaguar Varied Assault Level 3
Z **Jaguar Revolver:** ↓↘→↓↘→ + C

AKUMA

XZV **Gou Hadouken:** ↓↘→ + S
XZV **Zankuu Hadouken:** Pulo, ↓↘→ + S
XZV **Shakunetsu Hadouken:** →↘↓↙← + S
XZV **Gou Shouryuuken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumakizankuukyaku:** ↓↙← + C
XZV **Kuuchuu Tatsumakizankuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
XZV **Zenpou Tenshin:** ↓↙← + S
XZV **Ashura Senkuu:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
ZV **Hyakki Shuu:** ↓↘→↗ + S
ZV **Hyakki Gouzan:** Não faça nada após o Hyakki Shuu
ZV **Hyakki Goushou:** Aperte S após o Hyakki Shuu
ZV **Hyakki Gousen:** Aperte C após o Hyakki Shuu
ZV **Hyakki Gousai:** De perto, S após o Hyakki Shuu
ZV **Hyakki Goutsui:** De perto, C após o Hyakki Shuu
XZV **Tenma Kuujinkyaku:** Pulo, →↓ + CM
XZV **Zugai Hasatsu:** → + SM
XZV **Senpuu Kyaku:** → + CM
Z **Messatsu Gou Hadou:** →↘↓↙←↓↙← + S
XZ **Messatsu Gou Shouryuu:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Tenma Gou Zankuu:** Pulo, ↓↘→↓↘ + S
XZV **Shun Goku Satsu:** SR, SR, →, CR, SF Level 3

BLANKA

XZV **Electric Thunder:** Aperte S rapidamente
XZV **Rolling Attack:** (c) ←→ + S
XZV **Backstep Rolling:** (c) ←→ + C
XZV **Vertical Rolling:** (c) ↓↑ + C
ZV **Suprise Forward:** →→
ZV **Surprise Back:** ←←
XZV **Rock Crush:** De perto, ← ou → + SM
XZV **Amazon River Run:** ↘ + SF*
XZ **Ground Shave Rolling:** (c) ←→←→ + S
Z **Tropical Hazard:** (c) ↙→←↗ + C
* O Amazon River Run passa magias e demais projéteis, exceto magias baixas, como o Tiger Shot baixo;

BIRDIE

XZV **Bull Head:** (c) ←→ + S
XZV **Bull Horn:** Segure e solte SS ou CC
01 - 02 Segundos: Level 1 Punch
03 - 04 Segundos: Level 2 Punch
05 - 08 Segundos: Level 3 Punch
09 - 16 Segundos: Level 4 Punch
17 - ou mais Segundos: Final Punch
XZV **Murderer Chain:** 360° + S
XZV **Bandit Chain:** 360° + C
XZV **Body Press:** Pulo, ↓ + SF
XZV **(heel smash):** Aperte CF
XZ **The Birdie:** (c) ←→←→ + S
Z **Bull Revenger:** ↓↘→↓↘ + S ou C

CAMMY

XZV **Spiral Arrow:** ↓↘→ + C
XZV **Cannon Spike:** →↓↘ + C
XZV **Axle Spin Knuckle:** →↘↓↙← + S
XZ **Hooligan Combination:** ←↙↓↘→↗ + S, CM ou CF*
XZ **Spin Drive Smasher:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Reverse Shaft Breaker:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Phantom Layette:** (c) ↙→↓↗ + C Level 3
* Uma vez começado o Hooligan Combination, se você não fizer nada Cammy irá terminar com um golpe rasteiro. Você pode pressionar CM ou CF quando não estiver próximo de seu oponente para abortar o golpe ou pressionar quando estiver perto dele para arremessá-lo. Você pode também arremessá-lo do ar e, se você conseguir acertá-lo quando ele estiver próximo de aterrissar, você fará um tipo diferente de arremesso.

CHARLIE

XZV **Sonic Boom:** (c) ←→ + S
XZV **Somersault Shell:** (c) ↓↑ + C
ZV **Dash:** →→
ZV **Knee Bazooka:** Corra, então aperte CM
X **Knee Bazooka:** ← ou → + CR
XZV **Jumping Sobat:** ← ou → + CM
XZV **Step Kick:** ← ou → + CF
XZV **Spinning Knuckle:** → + SF
Z **Sonic Break:** (c) ←→←→ + S, aperte S rapidamente*
Z **Crossfire Blitz:** (c) ←→←→ + C
XZ **Somersault Justice:** (c) ↙→←↗ + C
* Pressionando Soco durante o Sonic Break fará Charlie soltar mais Sonic Booms; 1 a mais no Level 1, 2 no Level 2, e 3 no Level 3. Você pode usar os extra Booms para pegar seu oponente ainda no ar.

CODY

XZV **Bad Stone:** ↓↘→ + S (segure S para atrasar)
XZV **Ruffian Kick:** ↓↘→ + C
XZV **Criminal Upper:** ↓↙← + S
XZV **Bad Spray:** De costas, →↓↘ + S
XZV **Knife Hiroi:** ↓ + SS quando próximo de uma faca*
XZV **(knife attack):** Aperte S estando equipado de uma faca
XZV **(knife throw):** ↓↘→ + S equipado com uma faca
XZ **Final Destruction:** ↓↘→↓↘→ + S**
Z **Dead End Iron Knee:** ↓↘→↓↘→ + C
* Cody pode pegar armas no chão. Quando estiver com uma faca, ele não poderá usar o Rock Throw. Porém, todos seus ataques com soco causam mais dano, mesmo sobre a defesa.
** Durante o Final Destruction do **X-MODE**, Cody virará e caminhará para longe se você apertar ←. Pressionar S repetidamente enquanto estiver neste modo faz Cody executar um auto combo. Pressione SC para ele executar um Huricane Kick.
** No Final Destruction do **Z-MODE**, Cody escapa de magias e ataques altos. Isso não vale para ataques baixos.

DAN HIBIKI

XZV **Gadouken:** ↓↘→ + S
XZV **Kouryuuken:** →↓↘ + S*
XZV **Dankuukyaku:** ↓↙← + C
ZV **Kuuchuu Dankuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
V **Saikyou-ryuu Bougyo:** Enquanto estiver bloqueando, → + SSS rapidamente
XZV **Zenten Chouhatsu:** ↓↘→ + Start
XZV **Kouten Chouhatsu:** ↓↙← + Start
XZV **Jump Chouhatsu:** Pulo, aperte Start
XZV **Shagami Chouhatsu:** ↓ + Start
Z **Shinkuu Gadouken:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Kouryuurekka:** ↓↘→↓↗ + C
ZV **Hisshou Buraiken:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Chouhatsu Densetsu:** ↓↘→↓↘→ + Start
*O Kouryuuken de Dan tem uma chance em oito de ser flamejante, como o de Ken. Quando isso acontecer, você estará invencível durante o golpe.
- Agora Dan enche a barra de Special cada vez que ele insulta alguém, com exceção do executado durante o salto.

DHALSIM

XZV **Yoga Fire:** ↓↘→ + S
ZV **Yoga Flame:** →↘↓↙← + S
X **Yoga Flame:** ←↙↓↘→ + S
ZV **Yoga Blast:** →↘↓↙← + C
X **Yoga Blast:** ←↙↓↘→ + C
XZV **Yoga Teleport:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC (no ar)
XZV **Yoga Escape:** De costas, ←↙↓ + C
XZV **Yoga Palm:** → + SR
XZV **Drill Zutsuki:** Pulo, ↓ + SF
X **Drill Kick:** Pulo, ↓ + CF
ZV **Drill Kick:** Pulo, ↓ + C
XZV **Kuuchuu Fuyuu:** Pulo, aperte Start
X **Yoga Inferno:** ↓↙←↓↙← + S
Z **Yoga Inferno:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Floor Inferno:** ↓↙←↓↙← + S
Z **Yoga Strike:** ↓↘→↓↘ + C*
* O Yoga Strike pega só no ar;

EDMOND HONDA

ZV **Hyakuretsuharite:** Aperte S rapidamente
X **Hyakuretsuharite:** Aperte S rapidamente, mova com ← ou →
XZV **Super Zutsuki:** (c) ←→ + S
XZV **Super Hyakkan Otoshi:** (c) ↓↑ + C
XZV **Ooichou Nage:** 360° + S
XZV **Hiza Geri:** De perto, ← ou → + CM
XZV **Harai Geri:** ← ou → + CF
XZV **(low punch):** → + SF
XZ **Oni Musou:** (c) ←→←→ + S
Z **Fuji-oroshi:** (c) ←→←→ + C*
Z **Super Butt Splash:** 720° + S
* Se não for capaz de agarrar, Honda não dará continuidade ao golpe;

GEN

ZV **Ansatsuken - Sou-ryuu:** SSS*
XZV **Hyakurenkou:** Aperte S rapidamente
XZV **Gekirou:** →↓↘ + C, aperte C lentamente e, então, mais rápido
XZ **Zanei:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + S**
ZV **Ansatsuken - Ki-ryuu:** CCC
XZV **Jasen:** (c) ←→ + S
ZV **Ouga:** (c) ↓↑ + C***
ZV **Launch Kick:** ↓ + CR
ZV **Double Kick:** Pulo, CF, então aperte CF novamente
Z **Jakouha:** ↓↘→↓↘ + C****
Z **Kouga:** Pulo, ↓↙←↓↙← + C, aperte qualquer C*****
* Só neste modo Gen usa Chain Combos;
** O Shitenshuu fará com que o oponente brilhe e um contador apareça. Quando chegar a zero, o oponente cai e fica tonto. Gen pode fazer o contador andar mais acertando seu oponente com vários Shitenshuu (três desses em Level 1 vão atordoar seu inimigo mais rápido que um único de Level 3). Se Gen for acertado, o contador desaparece;
*** Você pode fazer (c) ↓↖ ou (c) ↓↗ para mover para alguma parede durante o Ouga. De lá, ele descerá na voadora se você não fizer nada. Se direcionar para →, o chute terá maior alcance, com ← o golpe será abortado e ↑ fará ele pular no teto. De lá, ele dará um pisão na cabeça do oponente se deixar o direcional neutro, ↖ / ↗ para fazê-lo chutar nessas direções, ou ← / → para fazê-lo cair nas respectivas direções.
**** O Jakouha só pega no ar. Pega até Ryu no Tatsumaki Senpuu Kyaku, por exemplo!
***** Dependendo do botão usado no Kouga, o golpe sairá diferente. CR faz ele pular na parede em frente e chutar. CM faz ele pular para o teto e executar um pisão na cabeça. CF faz ele pular para a parede atrás dele e descer na voadora. Você pode mudar os ataques de Gen uma vez por rebote de parede (ele rebate duas vezes no Level 2 e três vezes no Level 3).
Obs: Gen no **X-MODE** combina ambos seus estilos.

CHUN-LI

ZV **Kikouken:** ←↙↓↘→ + S
X **Sou Hakkei:** (c) ←→ + S
X **Spinning Bird Kick:** (c) ←→ + C
X **Kuuchuu Spinning Bird Kick:** Pulo, (c) ←→ + C
ZV **Tenshoukyaku:** (c) ↓↑ + C
ZV **Sen'en Shuu:** →↘↓↙← + C
XZV **Hyakuretsukyaku:** Aperte C rapidamente
X **Kouhou Kaiten Kyaku:** ↘ + CM
XZV **Kakukyakuraku:** ↘ + CF
XZV **Yousoukyaku:** Pulo, ↓ + CM (repetidamente)
XZV **Sankaku Tobi:** Pulo contra a parede, aperte →
Z **Kikoushou:** ↓↘→↓↘→ + S
XZ **Senretsukyaku:** (c) ←→←→ + C
Z **Hazan Tenshoukyaku:** (c) ↙→←↗ + C

GUY

XZV **Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + S, aperte S de perto
XZV **Izuna no Chuu Otoshi:** ↓↘→ + S, aperte S de longe
ZV **Houzantou:** ↓↙← + S*
XZV **Hayagake:** ↓↘→ + C
XZV **Hayagake: Kyuuteishi:** ↓↘→ + CR, C
XZV **Hayagake: Kage Sukui:** ↓↘→ + CM, C
XZV **Hayagake: Kubikari:** ↓↘→ + CF, C
XZV **Bushin Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C
XZV **Chuu Otoshi:** Pulo, ↓ + SM
XZV **Kubi Kudaki:** → + SM
XZV **Kamaitachi:** ↘ + CF
XZV **Bushin Gokusaken:** De perto, aperte SR, SM, SF, CF
XZV **Sankaku Tobi:** Pulo contra a parede, aperte →
XZ **Bushin Gouraikyaku:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Bushin Hassouken:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Bushin Musourenge:** →↘↓↙←↓↙← + S no Level 3**
* O Houzantou é passa magias no início;
** Guy deve estar bem próximo de seu oponente para o Bushin Musourenge pegar;

KARIN KOZUKI

XZV **Kourenken:** ↓↘→ + S, S, S
XZV **(após usar um dos S):** → ou ↓ ou ↑ + C
XZV **(após usar o terceiro S):** ← ou → + S ou ↘ + SS
XZV **Mujinkyaku:** ↓↘→ + C
XZV **Hou Shou:** →↓↘ + S
XZV **Ressen Ha:** ↓↘→↗ + S
XZV **Yasha Gaeshi (Uwadan):** ↓↙← + S quando atacar
XZV **Yasha Gaeshi (Gedan):** ↓↙← + C quando atacar
XZV **Foward Kick:** → + CM
XZ **Kozuki-ryuu Shinpikaibyaku:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Kozuki-ryuu Kououken:** ↓↘→↓↘→ + C

KEN

XZV **Hadouken:** ↓↘→ + S
XZV **Shouryuuken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumakisenpuukyaku:** ↓↙← + C
XZV **Kuuchuu Tatsumakisenpuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
ZV **Zenpou Tenshin:** ↓↙← + S
ZV **Zentou:** ↓↘→ + Start
XZV **Inazuma Kakato Wari:** → + CM
Z **(step kick):** → + CF
XZ **Shouryuureppa:** ↓↘→↓↗ + S
Z **Shinryuuken:** ↓↘→↓↗ + C, aperte S ou C rapidamente*
Z **Shippuujinrai Kyaku:** ↓↙←↓↙← + C em Level 3**

* Durante o Shinryuuken no Leve 2 e 3, aperte S ou C rapidamente para aumentar o dano causado. Porém, se seu oponente fizer o mesmo, o dano será minimizado;
** O Shinpuujinrai Kyaku agora prossegue até o fim, com o Tatsumaki Sempuukyaku, mesmo que seja defendido;

M. BISON

ZV **Psycho Shot:** (c) ←→ + S
X **Psycho Crusher Attack:** (c) ←→ + S
XZV **Double Knee Press:** (c) ←→ + C
XZV **Head Press:** (c) ↓↑ + C, aperte ← / →
ZV **Somersault Skull Diver:** (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
X **Devil Reverse:** (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
ZV **Vega Warp:** →↓↘ / ←↓↙ + SSS ou CCC
Z **Psycho Crusher:** (c) ←→←→ + S
XZ **Knee Press Nightmare:** (c) ←→←→ + C

RAINBOW MIKA

XZV **Flying Peach:** ↓↙← + S ou C
XZV **Paradise Hold:** 360° + S
XZV **Daydream Headlock:** 360° + C, aperte C rapidamente
XZV **Wingless Airplane:** Pulo, →↘↓↙← + C de perto
Z **Rainbow Hip Rush:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Heavenly Dynamite:** 720° + S, aperte S rapidamente
XZ **Thirteen's Peach Special - Hashiru:** ↓↘→↓↘ + C, aperte ← ou →
XZ **T.P.S. Dageki:** Aperte S após o Hashiru
XZ **T.P.S. Moonsault Press:** Após o Dageki, próximo ao canto, aperte S
XZ **T.P.S. Missile Kick:** Após o Dageki, próximo ao canto, aperte C
XZ **T.P.S. Wingless Airplane:** Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + S
XZ **T.P.S. Paradise Hold:** Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + C
XZ **T.P.S. Tobikoshi:** Aperte C após o Hashiru
XZ **T.P.S. Enzui Lariat:** Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte S
XZ **T.P.S. Enzui Drop Kick:** Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte C
XZ **T.P.S. Rainbow Suplex:** Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + S
XZ **T.P.S. Daydream Headlock:** Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + C

ROLENTO

XZV **Patriot Circle:** ↓↘→ + S (repetidamente até 3 vezes)
XZV **Stinger:** →↓↘ + C, S ou C
XZV **Mekong Delta Attack:** Aperte SSS, S
XZV **Mekong Delta Air Raid:** ↓↙← + S, S
XZV **Mekong Delta Escape:** ↓↙← + C, S ou C
ZV **Trick Landing:** Pulo, aperte CCC quando você tocar o solo*
ZV **High Jump:** ↙↗ ou ↘↖
ZV **Spike Rod:** Pulo, ↓ + CM (pode repetir)
ZV **Fake Rod:** → + CM**
Z **Iron Rain:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Mine Sweeper:** ↓↙←↓↙← + S
XZ **Take No Prisoner:** ↓↘→↓↘→ + C

* Você pode emendar o Trick Landing com um Spike Rod;
** O Fake Rod pode ferir um inimigo, e tem um alcance maior que o aparente;

ROSE

XZV **Soul Spark:** ←↙↓↘→ + S
XZV **Soul Throw:** →↓↘ + S
XZV **Soul Reflect:** ↓↙← + S*
XZV **Soul Spiral:** ↓↘→ + C
XZV **Sliding:** ↘ + CM
XZV **Soul-Piette:** → + CF
XZ **Aura Soul Spark:** ↓↙←↓↙← + S**
Z **Aura Soul Throw:** ↓↘→↓↘ + S***
Z **Soul Illusion:** ↓↘→↓↘ + C

* The Soul Reflect pode ser usado para absorver um projétil (SR), refletir horizontalmente (SM), ou verticalmente (SF). O único Special refletível é o Shinkuu Gadouken de Dan. Se você conseguir refletir o Gadouken ou Shinkuu Gadouken, eles se tornam magias de longo alcance;
** O Level 3 Aura Soul Spark pode refletir projéteis horizontalmente;
*** Você pode agarrar oponentes no solo com um Aura Soul Throw em Level 2 ou 3, contanto que dê alguns socos para levantar o oponente;

RYU

XZV Hadouken: ↓↘→ + S
XZV Hadou no Kamae: ↓↘→ + Start
XZV Shakunetsu Hadouken: ←↙↓↘→ + S
XZV Shouryuuken: →↓↘ + S
XZV Tatsumakisenpuukyaku: ↓↙← + C
XZV Kuuchuu Tatsumakisenpuukyaku: Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
XZV Sakotsu Wari: → + SM
ZV Senpuu Kyaku: → + CM
ZV (rushing punch): → + SF
XZ Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + S
Z Shinkuu Tatsumakisenpuukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Z Shin Shouryuuken: ↓↘→↓↘ + C em Level 3

SAGAT

XZV Tiger Shot: ↓↘→ + S
XZV Ground Tiger Shot: ↓↘→ + C
ZV Tiger Blow: →↓↘ + S
X Tiger Uppercut: →↓↘ + S
ZV Tiger Knee: →↓↘ + C
X Tiger Knee Crush: ↓→↗ + C
XZV Fake Kick: Aperte depressa CR 2 vezes
Z Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→ + S
XZ Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + C
Z Tiger Raid: ↓↙←↓↙← + C
Z Angry Charge: ↓↘→ + Start*
* A cada Angry Charge executado, um Tiger Blow irá causar muito mais dano que o normal;

SAKURA

XZV Hadouken: ↓↘→ + S, S, S*
ZV Shoryuken: →↓↘ + S
XZV Shunpuukyaku: ↓↙← + C
ZV Sakura Otoshi: →↓↘ + C, S, S, S, S...
XZV Flower Kick: → + CM
Z Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘ + S
XZ Midare Zakura: ↓↘→↓↘ + C
Z Haruichiban: ↓↙←↓↙← + C
* Quanto mais vezes pressionar-se S durante o Hadouken, maior será o tamanho da magia e menor será o alcance;

Obs: Só uma curiosidade: Sakura aprendeu tudo que sabe com Dan Hibiki.

SODOM

XZV Jigoku Scrape: ↓↘→ + S
XZV Butsumetsu Buster: 360° + S
XZV Daikyou Burning: 360° + C*
XZV Shiraha Catch: →↓↘ + C**
XZV Yagura Reverse: ←↓↙ + C***
XZV Tengu Walking: Durante uma recuperação rápida, ←↙↓ + C
XZV Kouten Okiagari: Durante uma recuperação rápida, →↘↓ + S****
XZV Sliding: ↓ + CF
XZ Meido no Miyage: ↓↘→↓↘→ + S
Z Ten Chuu Satsu: 720° + S
* Se o Daikyo Burning pegar o oponente no ar, somente o acerto dos sais ou da katanâ pegará (e não o agarrão);
** O Shiraha Catch é um Counter que funciona contra dois tipos de ataques. Um deles são os golpes que pegam na defesa baixa, enquanto o outro são as voadoras;
*** O Yagura Reverse é uma versão do Tengu Walking;
**** O Kouten Okiagari é o rolamento para trás. Dependendo da intensidade do soco, o rolamento será mais ou menos longo;
Obs: No X-MODE Sodom usa uma katanâ no lugar dos sais. O dano e o alcance são maiores;

VEGA

XZV Rolling Crystal Flash: (c) ←→ + S
XZV Sky High Claw: (c) ↓↑ + S
XZV Flying Barcelona Attack: (c) ↓↑ + C, direcione com ← ou → + S*
XZV Izuna Drop: (c) ↓↑ + C, ↓ + S de perto*
X Scarlet Terror: (c) ↙→ + C**
XZV Back Slash: Aperte SSS
XZV Short Back Slash: Aperte CCC
XZV Forward Kick: → + CF
Z Super Crystal Flash: (c) ←→←→ + S
Z Scarlet Mirage: (c) ←→←→ + C
XZ Rolling Izuna Drop: (c) ↙→←↗ + C, ↓ + S de perto***
Z Rolling Barcelona Attack: (c) ↓←→←↗ + C, ← ou → + S
Z (???): (c) ↙→←↗ + S Level 3
* Vega agora salta para o centro da tela antes de saltar para trás e executar o Flying Barcelona Attack / Izuna Drop;
** O Scarlet Terror funciona muito bem como um anti-aéreo;
*** Se errar um Rolling Izuna Drop você executará somente um ataque normal com a garra ou um simples pouso;
Obs: Se Vega receber muitos golpes enquanto estiver defendendo, ele perderá a garra e, se isso acontecer estando sem a garra, perderá a máscara. Sem a garra você causa menos dano e sem a máscara perde mais energia. Você pode agarrar a ambas simplesmente passando sobre elas;

ZANGIEF

XZV Screw Piledriver: 360° + S
XZV Flying Powerbomb: 360° + C
XZV Atomic Suplex: De perto, 360° + C
XZV Double Lariat: Aperte SSS, move ← ou →*
XZV Quick Double Lariat: Aperte CCC, move ← ou →
ZV Vanishing Flat: →↓↘ + S**
X Vanishing Flat: →↘↓ + S**
XZV Body Press: Pulo ← ou →, ↓ + SF
XZV Double Knee Drop: Pulo ← ou →, ↓ + CR ou CM
XZV Headbutt: Pulo ↑↑ + SM ou SF
X Headbutt: ← ou → + SM ou SF
XZV Russian Kick: ↙ + CM
XZV Dynamite Kick: ↙ + CF
XZV Stomach Claw: De perto, ↘ + SM ou SF
XZ Final Atomic Buster: 720° + S
Z Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘ + C***
* Zangief é imune a ataques baixos durante o Quick Double Lariat;
** Vanishing Flat anula projéteis (só pra lembrar);
*** O Aerial Russian Slam só pega inimigos no ar;

RYU

Hadoken: ↓↘→ + S
Shakunetsu Hadoken: ↓↙← + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Senpukyaku: → + CM

Super Moves

Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + S
Shinkuu Tatsumakisenpukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Shin Shoryuken: ↓↘→↓↘→ + C, C, C
Obs: Shinkuu Tatsumakisenpukyaku, pode ser feito no ar. Shin Shoryuken requer 3 levels da barra de power.

KEN

Hadoken: ↓↘→ + S
Shoryuken: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Forward Roll: ↓↙← + S
Jigokukazaguruma: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Shoryureppa: ↓↘→↓↘→ + S
Shinryuken: ↓↘→↓↘→ + C
Shitsufuujinraikyaku: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Hurricane Kick pode ser feito no ar. Shitsufuukinraikyaku pode ser cancelado fazendo ↓↙← + C.

CHUN-LI

Hyakunetsukyaku: Aperte chute repetidamente
Hienshuu: ↓↙← + C
Spinning Air Kick: ↓↘→ + C
Gomenne !: SR, SR, →, CR, SF
Soushouda: → + CM
Yousoukyaku: Enquanto estiver no ar, ↓ + CM
Ryuseiraku: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Senretsukyaku: ↓↘→↓↘→ + C
Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + S
Hazanrenshyaukyaku: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Haverá um 3º level para Kikoushou aparando 3 botões ao invés de um.

GUILE

Sonic Boom: ← (c) → + S
Somersault Kick: ↓ (c) ↑ + C

Air Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF
Spinning Back Knuckle: → + SF
Rolling Power Kick: ← ou → + CM
Heavy Stab Kick: ← ou → + CF
Flying Buster Drop: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Opening Gambit: ← (c) → ← → + S
Double Somersault Kick: ↙ (c) ↘↙↗ + C
Sonic Boom Typhoon: ← (c) → ← → + S

HOKUTO

Chuugekihou: ↓↘→ + S
Shougekiha: Durante o Chuugekihou → + S
Shinnkuugeki: Durante o Chuugekihou ← + S
Shinnkyakugeki: Durante o Chuugekihou ← + C
Gokyakukou: ←↓↙ + S
Shinnkuugeki: ↓↙← + S
Shinnkyakugeki: ↓↙← + C
Chuuhou: → + SF
Gaishuu: → + CF
Ryusui: 360° + S
Furi: Após executar o Shinnkuugeki ou Shinnkyakugeki, faça ↓↙← + S ou C

Super Moves

Kireneki: ↓↙←↓↙← + S
Kyakuhougi: ↓↙←↓↙← + C
Renshaugeki: ↓↘→↓↘→ + S
Ranbu: SR, SR, →, CR, SF

ZANGIEF

Double Lariat: Aperte SSS simultaneamente
Quick Double Lariat: Aperte CCC simultaneamente
Spinning Pile Driver: De perto 360º + S
Russian Supplex: 360º + C
Bear Hug: Durante o Russian Supplex aperte S
Vanishing Fletch: →↓↘ + S
Flying Body Attack: Faça ↓ + SF enquanto estiver no ar

Super Moves

Final Atomic Buster: De perto 720° + S
Super Stomping: ↓↘→↓↘→ + C
Obs: Haverá um 3º level para o Final Atomic Buster, apenas aperte 3 botões ao invés de um quando você tiver 3 levels. Super Stomping pode ser cancelado fazendo ↓↙← + C após executá-lo.

DOCTRINE DARK

Dark Wire: ↓↘→ + S
Dark Hold: Após golpear com Dark Wire, ← + S
Dark Spark: Após golpear com Dark Wire, S
Kill Blade: →↓↘ + S
Explosive: ↓↘→ + C
Knife Nightmare: → + SM
Death Spinkick: → + CM

Super Moves

Death Trump: ↓↘→↓↘→ + S
Dark Shackle: ↓↘→↓↘→ + C
EX-Plosion: ↓↙←↓↙← + C

CRACKER JACK

Dash Straight: ← (c) → + S
Dash Upper: ← (c) → + C
Final Punch: Segure SSS ou CCC por dois segundos e solte
Batting Hero: ↓↘→ + S
Soccer Ball Kick: ↓↘→ + C
Angry Fist: → + SM

Super Moves

Homerun Hero: ↓↙←↓↙← + S
Crazy Jack: ← (c) → ← → + S
Raging Buffalo: ← (c) → ← → + C
Ground Slam Crasher: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Após executar o Crazy Jack, aperte S para Straight Punches e C para Uppercut Punches.

SKULLOMANIA

Skullo Head: →↓↘ + S
Skullo Dive: Durante o Skullo Head quando estiver subindo aperte S
Skullo Crasher: ↓↘→ + S
Skullo Slider: ↓↘→ + C
Skullo Tkatchov: ←↓↙ + C
Skullo Dash: →→
Skullo Backflip: ←←
Step In Upper: → + SM
Dangerous Hit: → + CM
Skullo Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF.
Skullo Taunt: 360° + S

Super Moves

Super Skullo Crasher: ↓↘→↓↘→ + S
Super Skullo Slider: ↓↘→↓↘→ + C
New Skullo Dream: S, S, →, C, SF
Skullo Energy: ↓↙←↓↙← + C
Obs: Super Skullo Crasher pode ser feito no ar.

DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + S
Yoga Flame: ↓↙← + S

Yoga Blast: ↓↙← + C
Yoga Catch: ↓↘→ + C
Yoga Contact: Após o Yoga Catch aperte C e solte
Drill Heading: ↓ + SF
Drill Kick: ↓ + CF
Yoga Field: ↓↘→ + C
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + CCC ou SSS
Yoga Taunt: Enquanto estiver no ar → ↗ ↑ ↖ ← + C

Super Moves

Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + S
Yoga Drill Kick: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + C
Yoga Legend: ↓↙←↓↙← + C

BARLOG (VEGA)

Rolling Crystal Flash: ← (c) → + S
Flying Barcelona Attack: ↓ (c) ↑ + C então S
Izuna Drop: ↓ (c) ↑ + C, quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Sky High Claw: ↓ (c) ↑ + S
Whirlwind Supplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF
Back Flip: Aperte todos os C
Attacking Claw: ←↓↙ + S

Super Moves

Rolling Izuna Drop: ↙ (c) ↘↙ ↗ + Chute quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Phantom Destruction: ← (c) → ← → + C
Spinning Izuna Drop: Após o Phantom Destruction e aterrissar no chão ←↙↓↘→ + S
Ground Crystal Flash: ← (c) → ← → + S
Sky High Claw: Durante o Ground Crystal Flash, ↑ ou ↗ + S, segure e solte
Izuna Drop: Durante o Gorund Crystal Flash, ↑ ou ↗ + C, segure e solte
Sky High Illusion: ↙ (c) ↘↙ ↗ + C
Obs: Rolling Claw(??) só pode ser feito quando você perde sua garra.

BLANKA

Electric Cresendo: Aperte S repetidamente
Rolling Attack: ← (c) → + S
Back Step Rolling: ← (c) → + S e aperte em diferentes direções, junto com os botões, para mudar a direção do ataque
Vertical Rolling: ↓ (c) ↑ + C
Rock Crush: → + SM
Amazon Rebellion: ↘ + SF
Surprise Forward: Aperte CCC
Surprise Back: ← + CCC

Super Moves

Ground Saber Rolling: ← (c) → ← → + S
Beast Hurricane: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + S
Jungle Beat: ← (c) → ← → + C
Obs: Durante o Ground Saber Rolling, você pode apertar S para continuar girando no ar mudando de direção.

SHARON

Halfmoon Kiss: ↓↙← + C
Prism Scissors: Durante o Halfmoon Kiss em qualquer direção exceto ↑ + C
Gale Hammer Punch: ↓↘→ + S
Bermuda Symphony: ↓↘→↓↘→ + C
Step Combo Punch: → + SM
Crush Punch: → + SF
Step Combo Kick: → + CM
Sliding Sweeper: ↘ + CF
Crimson Terror: 360° + S
Flying Double Knuckle: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Sharon Special: ↓↘→↓↘→ + C
Hammer Head Rush: ↓↘→↓↘→ + S
Shadow Combination: ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Gale Hammer Punch, você pode fazer → + S ou C para fazer alguns hits extras. Pode ser feito duas vezes.

HAYATE

Sickle Draw: ↓↘→ + S
Rushing Blade: ↓↘→ + C
Spinning Slice: →↓↘ + S
White Blade Spinner: ←↓↙ + S
Magical Throw: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Super Sickle Draw: ↓↘→↓↘→ + S
Rising Lighting Slice: ↓↘→↓↘→ + C
Extreme Burning Sun: Enquanto estiver no ar ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Rushing Blade faça ↓↘→ + S para um hit extra.

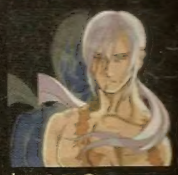
GARUDA

Attack Fang: ↓↘→ + S
Devil Slash: →↓↘ + S
Serpent Fang: ←↓↙ + S
Thunder Fang: →↓↘ + C
Roaring Fang: ←↙↓↘→ + C
Dance: →↓↘ + SSS
Illusion: Aperte SSS quando atacar
Devil Slash: → + SF
Insane Serpent: → + CF
Advancing Devil: Pulo, ← ou ↓ ou → + SM ou SF

Super Moves

Devil Swallow's Dance: ↓↙←↓↙← + S (no ar)
Devil Swallow's Flight: ↓↙←↓↙← + S (no ar)

KAIRI



God Spirit Invocation: ↓↘→ + S
Demonic Dragon Rending Light: →↓↘ + S
Nature Spirits' Whirling Vortex: ↓↙← + C (← + C)

Super Moves

Miasma God Invocation: ↓↘→↓↘→ + S
Devil God Invocation: Pulo, ↓↘→↓↘→ + S
Jackal Wolf Wicked Hand: ↓↙←↓↙← + S
Refined Dragon Destroying Kick: Pulo, ↓↘→↓↘→ + C
Wicked Disaster Rapid Dance: SR, SR, →, CR, SF (requer Level 3)

SHADOW GEIST

Death Crusher: ↓↘→ + S
Death Break: ↓↘→ + C
Death Press: ←↓↘ + C
Death Sword Kick: Pulo, ↓↘→ + C
Death Somer (sault): Pulo, ↓↙← + C

Super Moves

Super Death Crusher: ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
Death Government: ↓↘→↓↘→ + C
Death Dream (Ground): SR, SR, →, CR, SF
Death Dream: Pulo, 720º + S (no ar)
Death Energy: ↓↙←↓↙← + S

NANASE

San Ren Kon: ↓↘→ + S, (→ + S x3) / (↑ + S)
Ten Shou Kon: →↓↘ + S
Kasumi Oroshi: ↓↙← + CCC
Gekkyou Botan: ←↓↙ + S (mantenha o botão de soco pressionado)
Ryuusui: De perto, 360º + S

Super Moves

Izayoi Rekkon: ↓↘→↓↘→ + S

LEIA EM MADE IN JAPAN

O MUNDO DOS GAMES NO JAPÃO

- Conheça o passo-a-passo da criação de um game
- Entrevista exclusiva com o criador do Mário Bros
- Os personagens dos games mais famosos
- Os últimos lançamentos no Japão

TECLE ESSAS INFORMAÇÕES

JTB Editora e Publicidade ltda. Rua Calixto da Mota,72 - Tel.: (011) 575-6286 - Fax.: (011) 549-0319

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444

SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784

MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039

V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142

V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190

POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125

ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813

STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657

JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612

DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986

SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)

OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094

MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019

S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424

INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025

PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179

SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163

SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740

S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920

LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475

CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)

CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFÓGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444